Propriedade:
New Media Digital Contents, Lda

Uma parceria:
IMPRESA DIGITAL / HTV (H. Tech V.)

Director de Conteúdos
Nelson Calvinho

Director de Operações
Jorge Vieira

Chefe de Redacção
Frederico Teixeira

Redactores e colaboradores
Gonçalo Brito (Redactor Principal), Jorge Vieira (Redactor Principal), Rui Guerreiro D'Ângela (Redactor Principal), André Carita, Helena Lévy, Luís Canau, Marco Vale, Mário Valente, Nuno Casaca, Nuno Folhadela, Paulo Morais, Pedro Amaral Tavares, Pedro Amaro.

Correspondentes internacionais
Brian Ashcraft (Japão), Brian Crecente (Estados Unidos), João Diniz Sanches (Reino Unido), Kieron Gillen (Reino Unido)

Projecto Gráfico
Hugo Pinto / Who

Paginação
Tiago Rio (Director de Arte), Marta Casaca

Fotografia
Luís Salzedas

Editor DVD
Tiago Rio

Redacção
Avenida dos Bombeiros Voluntários,
n.º 7 R/C esq. - 1675-108 Pontinha
Tel: 21 235 10 56
hype@mygames.pt

PUBLICIDADE
Director Comercial e de Marketing
Tiago de Sena
tiagosena@mygames.pt

Estrada da Outurela, 118
Parque Holanda Edifício B1 - 2º Dto.
2794-114 Carnaxide
Tel: 21 425 20 15; **Fax:** 21 418 61 32

Periodicidade
Mensal

Assinaturas
VASP Premium
Call Center: 214 337 036; **Fax:** 214 326 009
Correio: VASP Premium, Apartado 1172
2739-511 Agualva-Cacém

Depósito Legal
263436/07

Registo no ICS
n.º 125283

Distribuição
VASP - Distribuidora de Publicações, Lda.

Impressão
SocTip - Sociedade Tipográfica S.A.

DVD-ROM
LGP Digital

Tiragem deste número
30.000 exemplares

Vida de segunda

Faço parte de uma geração que se habituou a esperar de Portugal uma atitude de passividade e de falta de iniciativa na procura de tendências, na descoberta do novo, na exploração do diferente.

A nossa condição de país herdeiro de meio século de ditadura, periférico, eternamente na "cauda da Europa", barrado do mundo pelo Atlântico e pela Espanha, assim o impunha, habituámo-nos a ouvir. No provinciano Portugal, as modas chegavam anos depois de se terem banalizado noutros países.

A chegada da Internet, da Sociedade da Informação e da globalização que as novas tecnologias permitiram deveriam ter estreitado este fosso entre os países marginais como Portugal e o resto do mundo civilizado, nivelando por cima o acesso aos conteúdos de cada cidadão. Mas não em Portugal, ponto cinzento no planeta azul, sempre predisposto a subestimar tudo o que possa "entreter" e colocar em causa os convencionalismos do dia-a-dia. Também é verdade que não nos foram dados muitos motivos para sorrir ou muito tempo para nos entreterem.

É feita esta reflexão que melhor se compreende a febre nacional com o **Second Life**. Não vou dizer que só por cá se percebeu finalmente este fenómeno mediático de simulação virtual feita rede social. O provincianismo não é um exclusivo nacional. Mas não deixa de ser divertido ver o valor corrente mediático que o Second Life possui neste momento na imprensa e televisão de referência portuguesa, quando já tinha sido explorado na imprensa especializada há tanto tempo. Claro que o papel da imprensa especializada é mesmo esse, detectar e filtrar tendências na sua emergência. Mas o facto é que Second Life chega aos escaparates, quando já está a perder o fulgor populacional.

Second Life é, acima de tudo, um fenómeno mediático, que nunca foi capaz de fidelizar um número de habitantes que impressionasse. A maior parte dos utilizadores são curiosos que se registam para ver o que é aquilo, mas raramente regressa. Explodiu quando foi descoberto por quem define as agendas: os marketeers e os jornalistas que lhes dão ouvidos.

Para além de ser um sucedâneo da cultura *open source*, permitindo que tudo seja construído pelos seus habitantes com uma dinâmica intensa, nada ali realmente acontece que não seja o culminar da tentativa de longo termo em criar mundos alternativos e redes sociais onde o diluir da Identidade, do Tempo e do Espaço (esse Santo Graal da Internet) e as ferramentas para o fazer são cada vez mais aperfeiçoadas, especialmente com a chegada das interfaces 3D à Internet. Um processo de sucessão dos velhos MUDs a **Ultima Online** e **Everquest**, de **Lineage** e **Sims Online** aos milhões de **World Of Warcraft**, que só não obtiveram esta atenção porque são mundos de brincadeira, inadequados para criar espaços comerciais susceptíveis de gerar *press releases*. É tudo uma questão de percepção.

Da mesma forma que Portugal só "percebeu" o Second Life anos depois, pode ser que daqui a alguns anos "percebam" o fenómeno **Halo**, uma série que por duas vezes bateu todos os recordes de *box-office* da indústria do entretenimento: Halo 3 gerou 170 milhões de dólares no primeiro dia de comercialização, deixando para trás filmes como "The Matrix", "Lord Of The Rings" ou "Spider-Man", e vendendo 2,2 milhões de cópias nos primeiros 12 dias, isto apenas nos Estados Unidos. Quantas páginas fez Halo 3 na imprensa generalista em Portugal?

Uma coisa deve-se reconhecer nesta chegada de Second Life a Portugal: levou a imprensa a olhar para fenómenos de culto como os jogos **Travian** ou o **OGame**.

Entretanto há outra vida, que sendo vivida apenas pela metade, é um dos fenómenos do ano: **Half-Life 2: Orange Box**. Merece toda a atenção do mundo.

A jogar: *Halo 3, ColorTrail, Elite Beat Agents*

A ler: *TimeOut Lisboa, "Em Silêncio, Amor" (Luís Soares)*

A ver: *"Pretty in Pink" (Howard Deutch), "Clueless" (Amy Heckerling), "Masters Of Horror", "Mystery Men" (Kinka Usher)*

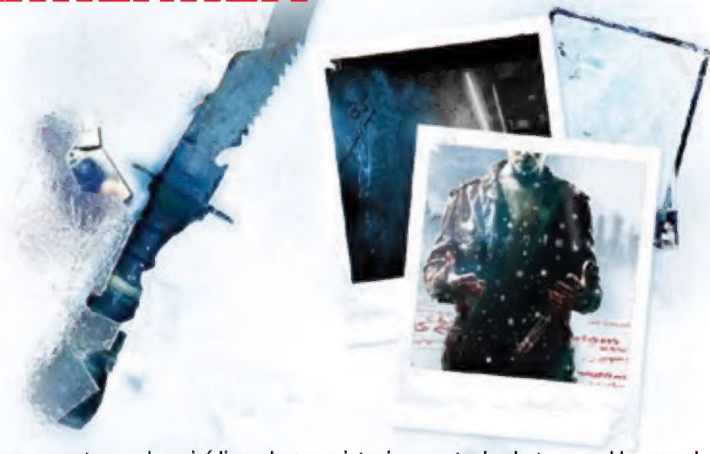
A ouvir: *Kap Bambino, M.I.A., Scott Walker, The Horrors*

A visitar: *rumblepack.wordpress.com*

NO DVD

ESPECIAL COMMODORE AMIGA

A Hype! vasculhou no sótão e descobriu 200 títulos emblemáticos do Amiga. Descubram porque é que vale a pena (re)descobrir jogos como Sensible Soccer, Lemmings, Another World, Hired Guns ou Monkey Island.

JOGO COMPLETO: FAHRENHEIT

Um homem comete um homicídio sob um misterioso estado de transe. Um par de detectives investiga o crime. E o jogador guia o passo de todas as personagens, num fabuloso jogo do gato e do rato. Um thriller inesquecível e uma das grandes aventuras dos últimos anos.

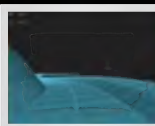
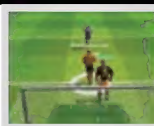
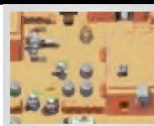
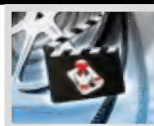
DEMOS

CRYSIS

UNREAL TOURNAMENT 3

MAIS

COMUNIDADE HYPE! MYGAMES

MAKING-OF: HALF-LIFE 2 ORANGE BOX

TUTORIAL VÍDEO GAMEDEV: MODELAÇÃO DE PISTAS

JOGO COMPLETO: UNITED FOOTBALL

JOGO COMPLETO: STAR WARS: BLOODLINES

TRAILERS DE JOGOS

E AINDA:

- *links mods de ficção científica*
- *jogos grátis*
- *links videoclips de humor*
- *MMOS*
- *lista de sites favoritos Hype!*
- *glossário*
- *wallpapers de jogos*

Hype! TV

Todos os meses a redacção da Hype! regista em vídeo os seus momentos mais divertidos, para os levar até aos seus leitores neste reality show. Nesta edição destacamos a viagem pelos bastidores da festa MyGames realizada no Convento do Beato, em Lisboa.

Made In Portugal

Uma selecção de jogos produzidos no nosso país que se encontram disponíveis para aquisição via Internet. Para além do guia de compras, não percam a oportunidade de experimentar a demo de ColorTrail, a nova aposta do estúdio RTS.

Agenda Novembro

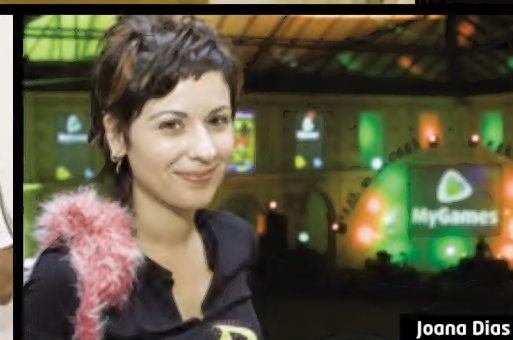
Quais são os jogos que vão sair, as estreias de cinema e os concertos do mês? Toda esta informação pode ser consultada na agenda de entretenimento para Novembro.

Pro Evolution Soccer

Sevilha foi o palco escolhido para a mais recente edição do Campeonato Europeu de PES. A Hype! esteve lá e mostra tudo.

Nelson Calvinho com leitores da Hype!

Pedro Costa (RTS) e esposa

Os "Lobos"

Joana Dias

Rita Mendes

Fernando Alvim

FESTA MYGAMES

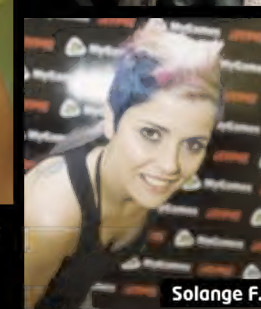
FIND THE FUN!

Foi uma noite inesquecível.
O MyGames celebrou o seu lançamento num Convento do Beato vestido a rigor com as cores do projecto, o verde MyGames e o vermelho Hype!, e com temas ligados a clássicos como Donkey Kong, Pac Man, Tetris ou Sonic.
Amigos, colaboradores, leitores, parceiros, anunciantes, comunicação social e caras conhecidas da sociedade portuguesa juntaram-se à equipa MyGames num ambiente animado onde não faltaram os jogos da Electronic Arts Portugal, que se associou ao evento com alguns dos seus principais lançamentos para os próximos meses.

Um dos momentos da noite foi a apresentação do primeiro álbum dos Slimmy e o concerto dado por esta banda revelação editada pela Som Livre e que inclusivamente já gravou uma música para a famosa série "CSI: Miami".
O MyGames agradece o apoio da Grants, SuperBock, Herdade do Esporão, Samsung e da Cocktail Team, e à Hipnose Eventos pela organização da festa.
De resto, as imagens que acompanham este texto são o melhor testemunho de uma noite de convívio e animação que só esperamos vir a repetir-se num futuro próximo.

Slimmy

Nelson Calvinho e Isabel Rodolfo (EA)

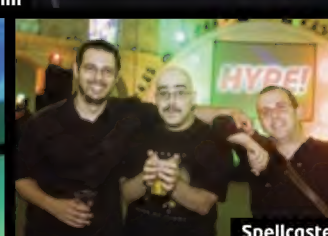
Oceano e Jel

Solange F.

Spaceboys

Spellcaster

Fotos: Luís Salzedas e Nuno Fonseca

iTouch
Na segunda edição da Hype!, na página 98, há uma informação errada onde se lê «Bateria não recarregável e não amovível». Obviamente a bateria pode ser carregada.

Polícia Violento
Na segunda edição da Hype!, na página 107, a classificação para "Polícia Violento" deveria ter sido 7/10 e não 8/10 como, por lapso, foi publicado.

N-GAGE CONTRA-ATACA

A Nokia prepara-se para relançar a N-Gage como uma plataforma de jogos transversal a vários modelos S60 da companhia. Os jogos para N-Gage vão ter distribuição livre, sendo necessário um código de activação que custa entre 5 e 10 euros, consoante o mercado. A Hype! conversou com o director da divisão de jogos, Jaakko Kaidesoja, para conhecer alguns dos desafios deste novo lançamento.

Hype!: Face aos objectivos que traçaram para a N-Gage, não é contraproducente lançar jogos com preços acima da média?
Jaakko Kaidesoja: Não estamos num patamar de qualidade suficientemente elevado e essa é a grande razão para que apenas cinco por cento dos consumidores comprem jogos para telemóveis. Como tal, é necessário elevar a fasquia, até porque os N-Series estão preparados para entregar melhores experiências. Temos de encontrar aquele ponto ideal onde o aumento do preço se traduz em aumento da qualidade mas não é suficientemente alto para demover a compra. Fizemos inúmeros estudos e o nosso instinto diz-nos que os patamares ideais são 7 a 10 euros nos mercados ocidentais, 10 dólares nos EUA e 5 a 6 euros nos mercados emergentes, como a Ásia.

Assumindo que a N-Gage se transforma numa plataforma dominante, até que ponto a Nokia tem necessidade de produzir os seus próprios jogos? Precisamos de testar o nosso sistema e o nosso pacote para desenvolvimento de software. Necessitamos de saber o quão fácil, ou difícil, é usá-los. Se não o fizermos como saberemos se é a ferramenta ideal para o resto da indústria? Também temos o objectivo de elevar a qualidade dos jogos para telemóvel e para isso temos de ser nós próprios a produzi-los, empurrando a indústria. Por último, temos de compreender que o típico produtor normalmente não quer assumir o risco de criar algo novo, original. Vamos assumir esse risco, vamos apostar em conceitos novos. Alguns dos produtos podem falhar e não teremos qualquer retorno, outros podem ter um enorme sucesso.

Qual é o maior desafio de criar uma plataforma para jogar? Um dos desafios é reagir à velocidade alucinante a que estes aparelhos se desenvolvem. Recue um ano e veja a quantidade de aparelhos que surgiram. Agora olhe para 2008 e imagine a quantidade de aparelhos que vai ter. Só a Nokia vai produzir 50 novos modelos. É certo que nem todos são S60 mas, mesmo assim, como é que mantemos a plataforma intacta e simultaneamente aproveitamos as funcionalidades dos novos aparelhos? Se apontar sempre para a tecnologia de ponta só responde a um volume minoritário do mercado. Outro desafio é tornar o comércio electrónico acessível ao consumidor, sem que deixe de fazer sentido aos produtores e distribuidores. Para que tenha um ecossistema onde todos ganhem é necessário assegurar que a tarte cresce e todos recebem a fatia que lhe é devida. A opção pela linguagem C++ significa que os produtores podem pegar no código de um jogo que desenvolveram para PSP ou DS, e alterá-lo de maneira a que corra na N-Gage com custos baixos.

SOUNDBYTES

«Procuro repetir aquele momento em que vi pela primeira vez um jogo de computador. Quando vi Street Fighter, os meus olhos ficaram colados ao ecrã».

PETER MOLYNEUX, DIRECTOR DA LIONHEAD STUDIOS (FABLE)

[Sobre o preço da PS3] «(...) existem early adopters como eu que gastam dez mil libras numa televisão de plasma que custará três mil libras passados três anos».

RAY MAGUIRE, PRESIDENTE DA SONY COMPUTER ENTERTAINMENT UK

«Adorei a atmosfera 1930-1950 de BioShock (...). O jogo foi executado de forma magnífica mas a jogabilidade não é, definitivamente, "próxima geração"»...

DAVID BRABEN, DIRECTOR DA FRONTIER DEVELOPMENTS, AUTOR DO CLÁSSICO ELITE

«Os videojogos modernos são uma corrida para o fundo do poço. Eles são pura e simplesmente lixo e sinto-me triste por isso».

NOLAN BUSHNELL, FUNDADOR DA ATARI

PENSAR VIDEOJOGOS

André Carita
http://pensarvideojogos.blogspot.com

Em títulos como **Gears of War**, **Just Cause** ou **Lost Planet**, a presença de itens escondidos acaba, inevitavelmente, por nos proporcionar longos momentos de exploração que de outra forma dificilmente poderiam ocorrer. Em Lost Planet, para além de outros elementos, as várias moedas espalhadas pelos vastos mantos brancos resultam numa motivação acrescida que leva os jogadores mais persistentes a investir o seu tempo de jogo num processo de exploração ao longo dos níveis, acabando por alargar a sua experiência individual. A acção principal é, nesta fase, interrompida pela contemplação visual. Com o objectivo de adquirir mais pontos e de desbloquear um maior número de conquistas (na plataforma Xbox 360), as produtoras aproveitam esse factor como sendo a principal motivação na forma como conseguem delinear um título que nos faça jogar mais do que duas ou três vezes. Esta é também uma forma simples de "obrigar" o jogador a explorar totalmente os diferentes cenários, bem como a observar e a reter a sua qualidade gráfica através de uma perspectiva assente no conceito de imagem-tempo, onde o interesse deixa de ser a narração e passa a ser a imagem como plano, como história latente.
Esta estratégia acaba por resultar numa exploração mais acentuada da totalidade do título e numa forma de contemplar ambientes virtuais absolutamente fascinantes, prolongando a nossa experiência por mais um número considerável de horas ou de dias... E não é isso que nós jogadores mais queremos?

A jogar: *Prey, BioShock*
A ler: *"Game On!" (Simon Byron et. al)*
A ver: *"Equilibrium" (Kurt Wimmer)*
A ouvir: *"Take Me Home" (After Midnight Project)*
A visitar: *www.ecotonoha.com*

HARDCORE

JOHN RICCITIELLO
O director executivo da Electronic Arts está em estado de graça. Depois de pôr a casa em ordem e de "roubar" Peter Moore à Microsoft, decidiu pagar 570 milhões de euros pela BioWare e Pandemic. As acções da EA atingiram o máximo anual.

HALO 3
Vender 3,3 milhões de exemplares em pouco mais de 10 dias, apenas nos EUA, é uma proeza. Os executivos de Hollywood ficaram à beira de um ataque de nervos com um dos piores fins-de-semana de bilheteiras dos últimos anos.

SOFTCORE

APROJE
A APROJE tem um sonho: promover a indústria nacional de criação de videojogos. A demissão de Paulo Gomes e respectiva equipa directiva da APROJE é o culminar de um processo repleto de equívocos e críticas à direcção.

SCI
A SCi seria uma das poucas editoras europeias com capacidade para jogar na Liga dos Campeões do mercado de videojogos. Mas um prejuízo de cerca de 34 milhões de euros no último ano fiscal deixa-lhe pouco espaço de manobra.

SEX PISTOLS
ANARQUIA NO GUITAR HERO

Lá se vai a fúria contra o *establishment* e contra a porcaria do excedentarismo operário: os Sex Pistols, banda que deu visibilidade ao movimento punk no Reino Unido, regravaram o seu hino "Anarchy in the UK" para a banda sonora de **Guitar Hero 3**. "Pretty Vacant", outra faixa do álbum (o único do grupo) "Never Mind The Bollocks... Here's The Sex Pistols", também foi regravada para o jogo musical da Activision.
É a primeira vez desde o final dos anos 70 que John "Rotten" Lydon, Steve Jones e Paul Cook, os três membros da banda que gravaram o álbum (o baixista Glen Matlock tinha sido afastado da banda e Sid Vicious estava internado num hospital) se reuniram num estúdio juntamente com o produtor original, Chris Thomas. Tudo porque os *masters* do álbum se perderam.
No passado, a Activision já se tinha candidatado a usar músicas dos Pistols, mas para os jogos da série Tony Hawk.
A banda reagrupou-se recentemente para alguns concertos. O jogo Guitar Hero 3 patrocina o primeiro de dois espectáculos na lendária Brixton Academy de Londres.
Este ano marca o 30º aniversário do lançamento do álbum. A editora Virgin vai celebrar a data lançando 7 polegadas dos singles "Anarchy in the U.K.", "God Save the Queen", "Pretty Vacant" e "Holidays in the Sun".

WWW.GUITARHEROGAME.COM/GH3
HTTP://EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/SEX_PISTOLS

PLANO 9

Nuno Casaca
http://plano9.com

Há algo em **Second Life** que me fascina mais ainda mais que as próprias características do "jogo": a forma como este é interpretado, divulgado e analisado pelos meios de comunicação sérios. Uma espécie de materialização de conceitos propriedade da Ficção Científica, uma vida online em tudo semelhante à vida que levamos "cá fora".
É óbvio que existe todo o interesse em dissecar este supostamente gigantesco mundo persistente, os possíveis milhões de utilizadores, o modelo económico presente no jogo (se é que lhe podemos chamar jogo) e as interacções online entre indivíduos.
O certo é que a pouco e pouco Second Life conquistou um cada vez maior de número de utilizadores graças uma interpretação sociológica politicamente correcta por parte dos meios de comunicação não especializados.
Aguçada a minha curiosidade através de alguns artigos decidi dar-me ao trabalho e testar este admirável mundo novo: algumas horas depois e uma clara sensação de que tinha transferido a minha existência para um mundo com piores texturas, mais pornografia e ainda menos acção que na minha vida pessoal, os paralelismos começaram a estabelecer-se.
Second Life não é um mundo virtual, é sim um "não-lugar", tal como o conceito desenvolvido pelo sociólogo francês Michel Maffesoli: um espaço onde a cultura globalizada se sobrepõe a tudo o resto.
Second Life é um centro comercial tornado jogo, onde o indivíduo se limita a coexistir.
Não surpreende então a aceitação dos media por uma experiência de jogo que em nada glorifica as qualidades dos MMORPG, mas que lhes permite uma floreada interpretação da forma como a vida real se reflecte num espelho de fraca qualidade.

A jogar: *MotoGP2 (PC)*
A ler: *"Asfixia" Chuck Palahniuk*
A ver: *"Drugstore Cowboy", Gus Van Sant*
A ouvir: *"Robbers and Cowards", Cold War Kids*
A visitar: *www.ruthlessreviews.com*

O Oceano Azul da Nintendo

A Nintendo não precisa de nós. A sério, não precisa. A empresa seguiu em frente, vendendo os seus produtos a clientes que tradicionalmente não os compravam – e sendo extremamente bem-sucedida a fazê-lo. A Nintendo é agora a segunda empresa mais valiosa do Japão (a primeira é a Toyota). Este é um império construído sobre jogos de exercício cerebral e em **Wii Sports**. Mas, mesmo com os absolutamente deliciosos **Super Mario Galaxy** e o vindouro **Super Smash Bros Brawl**, os jogadores podem sentir-se de alguma forma postos de lado. Olhem, por exemplo, para o Tokyo Game Show (TGS) deste ano, de onde a Nintendo esteve mais uma vez ausente. Em vez disso, a empresa concentrou-se nos seus próprios eventos, deixando a Microsoft e a Sony sovarem-se até à inconsciência no TGS. E tendo em conta que a coisa se passa em Tóquio (e, portanto, no Japão), há o factor casa a ter em consideração.

O TGS do ano passado foi um hospício. Estamos em pleno Outono quando escrevo isto, mas ainda há pouco tempo, no final de Setembro, Tóquio estava abafada e pegajosa. O ar estava pesado e parecia gelatina. O Japão teve o seu primeiro contacto com a PlayStation 3 o ano passado e todo o *stand* da Sony parecia uma muralha de *nerds* suados. Este ano, os *nerds* suados apareceram, mas o evento parecia oco – como se não fosse uma representação fiel dos videojogos no Japão. A PS3 não correu tão bem como a Sony esperava e a Microsoft ainda não é tida em conta na Terra do Sol Nascente.

O produtor da Kojima Productions, Ryan Payton, definiu a coisa na perfeição quando me disse «a indústria dos videojogos está de muito boa saúde graças ao sucesso da DS e da Wii, o que torna a recusa da Nintendo em fazer parte da TGS muito mais desapontante. A imprensa quer cobrir a indústria, os jogadores querem jogar e celebrar os videojogos na Makuhari Messe, mas o maior *player* da indústria continua a ignorá-la. É trágico». Payton está absolutamente certo, é trágico.

Mas esse sempre foi o plano, certo? Em 2005, a porta-voz da Nintendo América, Perrin Kaplan, convidou um grupo de jornalistas a sair para, se bem me lembro, jantar num restaurante italiano, e não parou de falar acerca de uma estratégia corporativa "Oceano Azul". Aquilo era um mantra, repetido uma e outra vez. Nós ficámos para ali sentados, com a comida na boca, a mastigar e a encolher os ombros. «A Sony e a Microsoft querem dominar a sala de estar. Nós vamos noutra direcção. Queremos um Oceano Azul». Oceano Azul? Vá lá! Isso soa simplesmente pateta! A estratégia inspirava-se num livro *bestseller* escrito por alguns académicos e que ostentava este slogan: «Como Criar Um Espaço de Mercado Incontestado e Tornar a Competição Irrelevante». Foi precisamente isso o que a Nintendo fez.

Portanto, enquanto a Microsoft e a Sony se pelejavam usando uma desequilibrada TGS como campo de batalha, a Nintendo estava mais uma vez desaparecida em combate. As produtoras *third party* encheram o vazio Nintendo. O estúdio sedeado em Fukuoka, Level 5, atraiu as maiores multidões do evento ao oferecer demos gratuitas do seu RPG sobre futebol, **Inazuma Eleven**, e o seu jogo de puzzle **Layton Kyouju to Akuma no Hako**. É a prova de que a DS pode contar com futuros sucessos. Mas, quer a Nintendo goste ou não, a empresa está a competir com a PSP. A portátil da Sony ganhou um pontapé de saída tremendo graças a um muito necessitado novo design. A PSP Slim & Lite conseguiu na verdade destronar a eternamente popular DS Lite nas tabelas de vendas. Nos três primeiros dias de lançamento, mais de 300 mil Slim & Lites foram vendidas. Pensem nisso. 300 mil Slim & Lites em três dias. Impressionante não é a palavra para estes números – não há palavra que os descreva.

Lembro-me de estar sentado no sumptuoso *lobby* de um qualquer hotel de luxo algures nas redondezas do Tokyo Game Show. Lá estava um empregado da Microsoft, a matar o tempo jogando na DS Lite.

«Devias estar a jogar isso em público?», questionei. A Nintendo é a concorrência. «Oh, porque não? A Microsoft não tem uma consola portátil». Ele sorri e regressa ao que estava a jogar, fosse lá o que fosse.

Assim, eis a nova estratégia da Microsoft: meter jogos de consola Microsoft na Nintendo DS. **Blue Dragon** vai chegar às DS em Março próximo, e **Viva Piñata** estará cá fora algures em 2008. Ambos são propriedade Microsoft.

Isto pode muito bem ser a coisa mais brilhante que a Microsoft jamais fez. Produzir jogos DS é consideravelmente barato comparado com as dezenas de milhões necessários para uma Xbox 360. Se, vamos supor, Blue Dragon se tornar um sucesso no Japão, haverá uma geração de jogadores interessados na série. Querem jogar mais Blue Dragon? Bom, vão precisar de uma Xbox 360 para isso! É o clássico cenário do *dealer* de droga: dá-lhes a provar, agarra-os e então fá-los pagar dinheiro a sério por isso. Como disse, brilhante. Se o plano funcionar, pode ser a melhor razão para a Microsoft nunca entrar no mercado das portáteis. Deixem a Sony e a Nintendo andar à pancada. Oceano Azul, baby, Oceano Azul!

A Nintendo teve a sua quota-parte de anúncios, mas foram feitos em conferências de imprensa privadas, à porta fechada, um mês depois, em Tóquio. São anúncios que poderiam ter sido feitos se a Nintendo tivesse organizado uma conferência de imprensa no TGS. Poderia, claro, mas não o fez. O presidente Satoru Iwata tomou o palco, discursou sobre como a Nintendo tinha expandido a sua demografia e reafirmou o seu empenho em relação ao online. A Sony e a Microsoft ofereceram serviços online que, para ser honesto, agigantam-se perante a actual oferta Nintendo. As boas notícias é que Super Smash Bros. Brawl vai suportar um modo cooperativo online. No Japão, a Nintendo tem uma parceria com a operadora telefónica NTT Docomo para criar *call centers* que vão responder a questões e ajudar os possuidores de Wii a ligarem-se online. Se a Wii chegar a ser mais do que uma simples modinha e durar a totalidade desta geração, a Nintendo vai ter de competir. A Nintendo não precisa de nós, mas vai precisar em breve.

«A Sony e a Microsoft querem dominar a sala de estar. Nós vamos noutra direcção. Queremos um Oceano Azul». Oceano Azul? Vá lá! Isso soa simplesmente pateta! A estratégia inspirava-se num livro best-seller escrito por alguns académicos e que ostentava este slogan: «Como Criar Um Espaço de Mercado Incontestado e Tornar a Competição Irrelevante». É precisamente isso o que a Nintendo fez.

BRIAN ASHCRAFT

Brian Ashcraft é o Editor Nocturno do popular blogue de jogos Kotaku.com.

É também Editor Colaborador na revista Wired e cobriu tecnologia, videojogos e cultura pop em numerosas publicações.

Antes, trabalhou para Quentin Tarantino em Hollywood.

Originário do Texas, vive actualmente no Japão com a sua mulher e filho.

Odeia tomate.

RTS: UM FUTURO COLORIDO

O lançamento de um novo jogo, **ColorTrail** (ver Downloads na página 86), é o pretexto para a Hype! falar com Pedro Costa, director da RTS, produtora portuguesa de jogos casuais. Fala-se do balanço de uma carreira curta mas com passos firmes como Lúmen e AquaPark, sintomas de um futuro promissor.

Hype!: Qual é o balanço do AquaPark, agora que se cumpre um ano sobre o seu lançamento?

Pedro Costa: Bastante positivo. Foi o jogo mais rentável até ao momento e ainda vai ser lançado, só agora, em alguns portais. O período de exclusividade com a RealArcade terminou e já podemos distribuir o jogo através da BigFish Games e Oberon por exemplo.

No passado foi apontada a falta de divulgação dos jogos da RTS nos *media* nacionais como um dos principais entraves à conquista de mercado em Portugal. Essa situação beneficiou de alguma melhoria?

Eu diria que não, mas por mais do que um motivo: por um lado continua a não existir um grande interesse dos *media* nacionais em jogos casuais, por outro lado, e para ser honesto, também não temos procurado essa divulgação. Esforços nossos para chegar a um público que é escasso seriam menos proveitosos do que procurar fazer chegar o nosso jogo a mais portais de visibilidade mundial.

Quais foram as principais transformações em termos de produção e *game design* do ColorTrail para o AquaPark?

Foram essencialmente transformações na *pipeline* da arte. O AquaPark era um jogo 2D puro e o ColorTrail é quase exclusivamente 3D pré-rendido. Por esta razão tivemos de fazer ajustes na produção artística.

O AquaPark e o ColorTrail parecem jogos talhados para ser jogados numa DS. A RTS não equaciona entrar nesse mercado, ou no dos telemóveis, a breve trecho?

Relativamente à DS temos feito alguns contactos com editoras nesse sentido, mas só havendo algo em concreto é que avançamos. No caso dos telemóveis, o nosso interesse é mais reduzido, mas se surgir a oportunidade de publicar algum dos nossos jogos nesse formato provavelmente deixaremos o desenvolvimento a cargo da editora.

Que frutos a experiência adquirida com este ainda pequeno portfolio de jogos esperas virem a surgir no futuro?

Para já, temos como objectivo principal lançar um grande *hit* neste mercado e nisso a experiência adquirida irá ajudar-nos. Com um *hit* nos tops, a solidez financeira e a visibilidade no mercado irão permitir-nos traçar uma estratégia em que possamos aplicar a nossa experiência em outras àreas da indústria, nomeadamente consolas. Mas nada se constrói num só dia e vamos aguardar o futuro de uma forma premeditada e não expectante.

CRECENTE ON

brian crecente

Tempestades entre tempestades

Outubro é o meu mês de descanso. A acalmia entre as tempestades. Passei Maio e Junho mergulhado em videojogos, preparando-me para ajudar a avaliar os melhores da mais refinada Electronic Entertainment Expo deste ano. Julho veio e trouxe consigo uma E3 extenuante que provou ser tão assustadora como qualquer outra que eu tenha coberto no passado. Em Agosto voei para Leipzig, na Alemanha, para cobrir aquela que se tornou a maior exposição de videojogos no mundo, com 185 mil pessoas a convergir naquela pequena cidade para jogar e beber cerveja. Em Setembro foi a vez de Tóquio, onde o Tokyo Games Show atraiu o que pareceu ser a maior parte do país para um apinhado centro de convenções.

Portanto eu estava desejoso por um lânguido mês antes da tempestade de lançamentos de Natal cair aos trambolhões na soleira da minha porta de casa, mas Outubro conseguiu empacotar quase tantas notícias como os três meses anteriores combinados.

Um dos maiores acontecimentos de Outubro começou na realidade um mês antes. A 24 de Setembro, **Halo 3** chegou às lojas, esmagando os anteriores recordes mundiais de vendas de jogos ao fazer 170 milhões de dólares nas suas primeiras 24 horas. Mas o real volume de vendas só se tornou realmente notório em meados de Outubro quando os números oficiais nos atingiram em cheio. Em apenas uma dúzia de dias as pessoas compraram 2,2 milhões de cópias do mega sucesso da Microsoft, amplificando as vendas de software da empresa e bombeando as vendas de hardware da Xbox 360 até ao primeiro lugar, acima da antes imbatível Wii.

Dias depois, a Activision conseguiu conquistar as manchetes à Microsoft ao comprar o estúdio Bizarre Creations, responsável por **Project Gotham Racing**. E então, uma semana depois, Halo recuperou as primeiras páginas quando o seu estúdio criador, Bungie, anunciou a secessão da Microsoft. Que ambos assinaram uma espécie de pacto profano e que a Bungie agora era a dona da Bungie. Claro, eles tiveram de libertar-se do seu direito de propriedade sobre a franchise Halo, mas será que alguém quer um **Halo 4**? E além disso a Microsoft já tem dois outros estúdios a trabalhar em versões não FPS da franchise.

Por mais chocante que as aquisições da Bungie e da Bizarre sejam, nenhuma levantou a tocha da maior notícia do mês. Mais uma aquisição. Desta feita a Electronic Arts conseguiu engolir tanto a Pandemic Studios, criadora de **Mercenaries**, como a BioWare, autora de montes de bons jogos, incluindo **Mass Effect**.

A notícia gerou hiperventilação em massa junto dos fãs hardcore da BioWare. Iria a EA começar atropelar sem consideração as suas novas aquisições? Veríamos a BioWare espicaçada a criar *spin-offs* de **Madden**? Tornar-se-ia Mass Effect num jogo para telemóvel? Mas a BioWare manteve-se calma e prometeu que nada mudaria. E a Pandemic, bom, sentia-se tão confortável com o novo negócio que quando os manda-chuvas da EA lhes fizeram uma visita eles obrigaram um tipo a vestir-se de galinha e a subir ao palco para lhes fazer algumas perguntas.

No meio deste bruaá de aquisições, a Nintendo anunciou discretamente que iria oferecer revestimentos de borracha protectores para os seus Wii Remotes. As luvas de segurança destinavam-se a prevenir danos causados pelos Wii Remotes voadores, embora parecessem ter mais a ver com sexo seguro do que com jogo seguro. E apesar de gastarem 17 milhões de dólares nestes *freebies*, o stock da Nintendo ainda conseguiu atingir um máximo histórico.

Lá se foi o meu lento mês de descanso e recreação.

Brian Crecente é o editor-chefe do site de jogos Kotaku. É também um colaborador regular da revista Wired, da Variety, da Playboy, da MSNBC e da revista 360. Vive em Denver, no Colorado, com a sua mulher e filho, Tristan.

AS 10 CONSOLAS MAIS VENDIDAS DE SEMPRE

Da Magnavox Odyssey (1972) à Wii (2006), as consolas de videojogos são um espelho da evolução tecnológica dos últimos 35 anos. Elas sempre foram um terreno fértil para discussões "clubísticas" com os títulos exclusivos de cada plataforma a funcionarem como pontas-de-lança cujos golos esmagam as equipas (leia-se consolas) rivais. A Hype! recorda aqui as dez consolas que mais venderam a nível mundial.

NES

A primeira consola fabricada pela Nintendo vendeu mais de 60 milhões de unidades em todo o mundo. O gamepad, invenção da Nintvendo, e o design de obras como **Super Mario Bros.** e **The Legend Of Zelda** ainda hoje são influências no mundo dos videojogos.

ATARI 2600

Nascida em 1977, a Atari 2600 foi a primeira consola doméstica a correr jogos a partir de cartuchos. As máquinas de arcada serviram de inspiração tanto ao formato dos controladores (joysticks), como a **Pac-Man** e **Space Invaders**, títulos que ajudaram a vender perto de 30 milhões destes aparelhos.

GAME BOY

Jogar **Tetris** a qualquer hora, em qualquer lugar. Esta foi a premissa utilizada pela Nintendo para seduzir uma enorme legião de consumidores que toleraram as fracas capacidades gráficas do sistema. Combinada com a versão a cores, a Game Boy já vendeu mais de 118 milhões de unidades.

SNES

A sucessora da NES competiu com a Mega Drive pelo domínio da sala de estar no início da década de 90. Jogos como **Super Mario World**, **F-Zero**, **Pilotwings** e **Super Mario Kart** provaram o virtuosismo técnico de uma consola que vendeu 49 milhões de unidades.

MEGA DRIVE

Para uma inteira geração de jogadores, a Mega Drive foi o primeiro grande amor no mundo dos videojogos. A Sega criou uma mascote – Sonic The Hedgehog – tão carismática como Mario, uma rivalidade que acabaria por marcar o início dos anos 90. Estima-se 29 milhões de Mega Drives vendidas em todo o mundo.

PLAYSTATION

Nem a própria Sony imaginava que a sua estreia no mundo dos videojogos ultrapassaria a fasquia das 100 milhões de consolas vendidas. **Gran Turismo**, **Tomb Raider**, **Wipeout** e **Metal Gear Solid** são algumas das obras que lograram cativar o público mainstream.

NINTENDO 64

Apesar de ter sido derrotada pela PlayStation, a Nintendo 64 vendeu perto de 33 milhões de consolas, uma cifra bastante respeitável. A insistência nos cartuchos em detrimento do CD provou-se um erro mas, mesmo assim, a consola recebeu títulos geniais como **Super Mario 64 ou Ocarina Of Time**.

PLAYSTATION 2

A consola mais vendida de todos os tempos. Com mais de 115 milhões de utilizadores, a PS2 continua a dar cartas pelo mundo fora graças a um catálogo de jogos bastante eclético. Nos primeiros anos de vida, o leitor DVD foi o trunfo para seduzir os adeptos do *home cinema*.

GAME BOY ADVANCE

Um processador de 32 bits e um ecrã capaz de suportar mais de 32 mil cores: magia na palma da mão. A sucessora da Game Boy Color manteve viva a chama dos jogos 2D, tirando-os da sala para o meio da rua. O resultado? Mais de 80 milhões de unidades vendidas.

DS

O conceito do duplo ecrã veio da Game & Watch. A interacção com estilete aponta para um público mais adulto, habituado a gadgets e PDAs. E numa época de sequelas e géneros estafados, o catálogo DS é uma lufada de ar fresco graças a obras disruptivas como **Brain Training** ou **Nintendogs**.

CONTACTEM-NOS!
Coloquem-nos questões, protestem, critiquem, sugiram conteúdos, segredem-nos ao ouvido. É fácil: basta enviar um email para leitoreshype@mygames.pt ou escrever para

Hype! - Rede MyGames
Avenida dos Bombeiros Voluntários, n. 7, R/C esq.
1675-108 Pontinha.

CARTA DO MÊS
A arte precisa de uma actualização

(...) Já li muita coisa, mas nada me preparou para o que viria a ler na Hype! 01, quando Roger Ebert afirmou que «a arte procura liderar-nos para uma conclusão inevitável, não para uma orgia de escolhas».
Isto estaria correcto... se por arte considerássemos apenas o cinema, arte que Ebert se especializou a avaliar (leia-se criticar). Por outro lado, se olharmos para artes como a pintura, a literatura ou mesmo a escultura, vemos que cada observador é digno da sua tese e de interpretar a obra de acordo consigo próprio. Portanto a arte é tudo menos determinista. É algo aberto ao observador, que muitas vezes lhe cativa a imaginação e aguça os sentidos. Uma escultura que para uma pessoa é uma onda, para outra pode assemelhar-se a uma cobra, eu sei-o por experiência própria.
Mesmo o teatro já foi utilizado para transmitir subtis mensagens de oposição a quem governava, camuflando-se em múltiplas técnicas teatrais que asseguravam que a peça teria dualidade suficiente para que a sua crítica não fosse perigosamente explícita. A música pode ser utilizada da mesma forma e permitir diversas interpretações, o que não implica que toda ela o seja. É no entanto errado dizer que algo não é branco quando há hipótese de que o seja.
Pondo um pouco de parte a minha opinião pessoal sobre a pergunta chave, eu creio que antes de mais os videojogos terão de actualizar ou mesmo de alterar o conceito de arte antes que sejam aceites pela sociedade como tal.
Os tempos são de mudança, os adolescentes que hoje defendem que os videojogos são arte em breve ocuparão o seu lugar na sociedade e, assim como aqueles quarentões que acompanharam os primeiros passos desta indústria e que hoje "espalham" os videojogos pelas faixas etárias mais avançadas, também os adolescentes serão o motor da mudança. Entretanto, terão que lidar com a inércia apresentada por outras gerações e outras mentalidades, com outros valores e com direito a defenderem as suas convicções.
João Aires, via email

Quero lá saber se é arte

Vou ser sincero: toda esta discussão acerca dos videojogos serem ou não arte parece-me fútil e eventualmente «uma boa maneira de perder tempo precioso». Tolstoi, o autor de "Guerra e Paz", define arte como «uma maneira indirecta de uma pessoa comunicar com outra», embora eu pessoalmente pense que a definição dele vale tanto como a minha (se tivesse uma) ou a de qualquer outro papalvo, um dos motivos porque confrontos intelectuais deste género nunca chegam a lado algum, a não ser talvez a uma dor de cabeça e ao sentimento que devíamos estar a tentar fazer algo de mais produtivo com o nosso limitado tempo na Terra. Adiante. Dale Carnegie, autor de dois livros obscenamente famosos na segunda metade do século XX, escreve numa dessas obras que toda a arte (seja lá o que isso for) é autobiográfica. Todos os seres humanos têm mais ou menos secretamente problemas, sonhos, desejos e ambições privadas. E todos estão famintos por uma oportunidade para as partilharem, quer o admitam ou não. Os autores dos jogos não são diferentes. Do outro lado estamos nós, que viajamos por essas obras digitais, mas normalmente só sabemos escrever blogs e frases obscuras no Messenger. Será que conseguimos ver um pouco da nossa vida por meio desses aglomerados de linhas de programação? Acho que muito mais importante que saber se um jogo é ou não arte, é saber se o queremos jogar ou não, e tentar compreender porquê. Nesse momento, não só saberemos mais sobre os jogos, mas mais importante que isso, saberemos mais sobre nós próprios.
Vítor Silva, via email

PlayStation 3 Online

Para jogar Warhawk e outros jogos com vertentes online é preciso ter Internet na PlayStation 3 ou efectuar algum pagamento?
João Faria

Para jogar a vertente online dos títulos de PlayStation 3 é necessário ter um serviço de acesso à Internet mas não é preciso pagar nada à Sony pelo acesso à PlayStation Network.

A Xbox 360 não é compatível consigo própria

Comprei recentemente uma segunda Xbox 360 com HDMI, com ideia de vender o modelo que tinha anteriormente. Assim, com a ajuda de um cartão de memória transferi todos os meus pontos de gravação bem como o meu perfil de uma consola para a outra, para de seguida começar a fazer o download de todos os jogos do Live Arcade que já tinha adquirido. Foi então que me deparei com um problema: o jogo **Ultimate Mortal Kombat 3**, que comprei no ano passado, não podia ser transferido devido a uma recente actualização de software que impossibilita o download que ficheiros que não estão no *marketplace* de onde o nosso IP é proveniente. Assim, vi-me impossibilitado de ter acesso a um conteúdo pelo qual paguei antes de tal norma entrar em vigor.
Depois de várias tentativas com o mesmo resultado resolvi entrar em contacto com a linha de apoio técnico da Microsoft, onde me foi dito que seria impossível reaver o jogo ou o seu custo (realço, jogo que paguei antes da norma estar implementada). Durante a chamada a primeira operadora desligou-me o telefone, mais tarde vim a saber que o tinha feito «porque tinha ido embora». A segunda operadora recusou-se a ouvir a minha queixa pelo sucedido na primeira chamada; quando pedi para falar com o seu supervisor foi-me dito muito simplesmente «Não»; e, por último, quando perguntei o nome da pessoa com quem estava a falar, foi-me dito que só se identificava pelo primeiro nome depois de muita, muita insistência.Chocado escrevo para vocês, de modo a alertar possíveis leitores.
André Santos, via email

NA BLOGOSFERA

O outro Portal

É raro deparar-me com situações como a próxima, mas já cheguei a estar diante de pequenas obras amadoras inspiradas pela qualidade do título original, mas que não passavam disso, pequenas obras... mais um esforço pela devoção ao original.
Isto até ter deparado com o flashPortal, uma versão Freeware e feita por amadores com base no jogo P0rtal da Valve. Acontece que apesar de ter gostado da história bastante engraçada e alguns excelentes momentos do título original, os verdadeiros melhores momentos do jogo original não eram propriamente os que deveriam ser... os puzzles e a sua engenhosidade graças ao uso da mecânica dos portais. Apesar de satisfeito dei-me interessado em mais substância onde trincar o dente, isto até deparar com a versão 2D e que vive dos Puzzles, que é este fP0rtal... é uma transição perfeita do 3D para o 2D, mantendo em funcionamento todas as regras do jogo original, só que com o dobro dos níveis e o dobro do vício (um ritmo de jogo muito mais acelerado).
Considero-o o melhor jogo Flash até ao momento, e nada melhor que experimentarem, só precisam de ter em conta os botões do rato para a criação de portais e o [F] para apanhar objectos, neste caso os "famosos" cubos de companhia :) Boa Jogatana.

Starfox « Quando o Aprendiz ultrapassa o Mestre... »
playmorevideogames.blogspot.com

Afinal o Spectrum era pior do que me lembrava

Passados todos estes anos, cheguei a esta conclusão interessante: a ideia de que tínhamos de esperar meia hora para um jogo carregar? Mito. Fiz o teste recentemente, e alguns clássicos que nos lembramos de demorar uma tragédia de tempo a carregar, não demoram mais que cinco minutos (na pior das hipóteses). Numa fulgurante prova de que o tempo é um conceito relativo, o que se passa é que, na altura, cinco minutos pareciam-nos muito mais. Hoje, se por algum bizarro motivo tecnológico, surgisse um sistema em que os jogos demorassem esse tempo a carregar, havia tanta coisa em que nos podíamos ir entretendo durante esse tempo (como a net, por exemplo!), a nossa atenção é requisitada para tantos outros sítios, que nem daríamos pela coisa. Lembro-me que o acto de carregar um jogo no Spectrum era um misto de dor e prazer. Dor porque era, de facto, uma maçada; prazer porque havia algo de quase místico naquela coisa de estar sentadinho em frente à televisão, a ouvir a cassete fazer "piiiiii, prrrrl lipipipirrrlllllipppirririppi...", na expectativa de que coisas grandiosas acontecessem. Mesmo que por coisas grandiosas se entendesse um agricultor de chapéu de palha a recolher ovos e a fugir de galináceos assassinos. Eram coisas da vida!

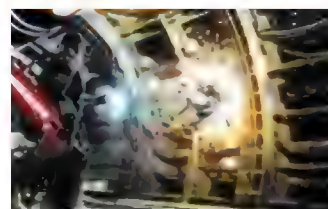
Nuno Markl « Já que se falou ali em baixo do ZX Spectrum... »
havidaemmarkl.blogs.sapo.pt

A correspondência pode ter de ser editada para publicação.

PREVISÃO: PRIMAVERA 2008

Star Wars: The Force Unleashed

The Force Unleashed situa-se historicamente entre o Episódio 3 e o 4, numa altura em que o Império tenta exterminar a todo o custo os Jedi que restam. O jogador é um pupilo secreto de Darth Vader e terá como missão cumprir os desejos de seu mestre. Este título da LucasArts promete espantar os utilizadores da Wii, ao permitir controlar o sabre de luz com o Wiimote e utilizar a Força com o Nunchuk. A versão para a consola da Nintendo será a única com um modo de duelo, para aproveitar as capacidades do seu controlador.

Sistema: Wii
Editora: LucasArts

Soul Calibur Legends

Sistema: Wii
Editora: Namco Bandai
Previsão: 2008

Se juntarmos uma aventura na terceira pessoa com um dos mais conhecidos títulos de luta, teremos... Soul Calibur Legends. Uma promessa de acção frenética onde o Wii Remote e o Nunchuk serão o grande destaque, à medida que vamos distribuindo espadeirada pelos nossos inimigos. Este título distinto dos habituais da série permitirá jogar com um amigo através de diferentes níveis, estilo campanha, ou nos modos Versus (um contra o outro) e Competition (o que obtiver melhor pontuação ganha).

The Agency

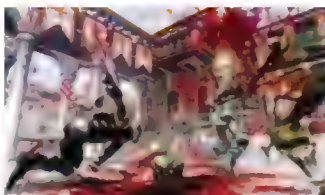
Sistema: PC/PS3
Editora: N.D.
Previsão: N.D.

James Bond ficaria orgulhoso ao saber que qualquer um de nós pode imitá-lo online. Em The Agency, desenvolvido pela Sony Online Entertainment, o jogador experimentará a vida de um espião ou a de um mercenário. O tipo de missões e de guarda-roupa disponível adequar-se-á à escolha. A novidade neste First Person Shooter online de universo persistente é que podemos escolher interagir com os outros jogadores, ou jogar simplesmente um modo de jogador solitário. Se optarmos pela primeira opção, poderemos jogar contra ou com outro jogador.

PREVISÃO: NÃO DISPONÍVEL

Ninja Gaiden 2

Sangue e mais sangue. Ninja Gaiden 2 não vai deixar as entidades de classificação etária sossegadas. Ryu Hayabusa tem novas armas e maneiras de esquartejar os inimigos, e está preparado para a vingança.
Contra ninjas de outros clãs e monstros de um submundo demoníaco, a personagem principal irá lutar em cenários urbanos, como Tóquio, Nova Iorque e uma cidade similar a Veneza. O sistema de combate e o motor de jogo foram todos remodelados pela Team Ninja que tenta explorar ao máximo as capacidades técnicas da Xbox 360.

Sistema: Xbox 360
Editora: Microsoft

Infinite Undiscovery

Sistema: Xbox 360
Editora: Square Enix
Previsão: N.D.

Para os habitantes de Undiscovery a Lua tem um poder especial e um vilão tenta capturá-lo através de correntes mágicas. Mas um herói surge para o enfrentar e tenta cortar as correntes que prendem a luz da esperança. O jogador não controlará o herói, mas uma personagem muito parecida fisicamente com ele. Devido a uma confusão de identidades, Kapel vê-se envolvido na acção e só ao longo da narrativa irá desvendando os seus segredos, assim como os de Undiscovery.

The Outsider

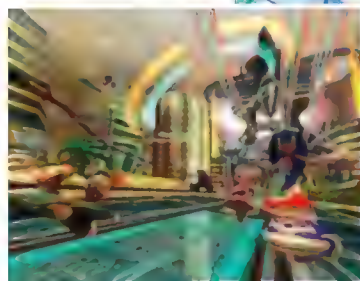
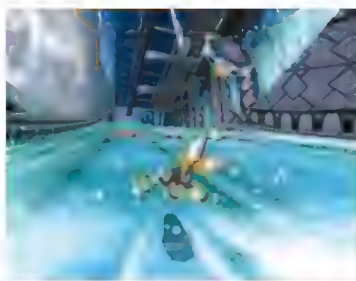
Sistema: X360/PS3
Editora: N.D.
Previsão: N.D.

The Outsider é o verdadeiro título da nova geração. Pelo menos é essa a opinião do veterano David Braben, criador de **Elite** e um dos responsáveis da Frontier Developments. Não só pelos gráficos, mas também pela narrativa de fim aberto, em que o jogador decide o seu próprio caminho. A história baseia-se nas desventuras de um agente da CIA, John Jameson, que se vê acusado pela morte do presidente dos Estados Unidos. A partir daí cabe ao jogador decidir o futuro: junta-se aos assassinos, investiga os colegas ou algo de entremeio.

PREVISÃO: NÃO DISPONÍVEL

Sonic Riders: Zero Gravity

Sonic e os amigos pegam nas suas pranchas antigravitacionais e atacam a Wii e a PlayStation 2. Tudo graças a um artefacto lendário, o Shooting Star, que permite a quem o possuir controlar a gravidade. No entanto, os rivais de Sonic, os Babylon Rogue, também ouviram falar deste precioso item e recorrem a todas artimanhas para o ganharem. Este é o ponto de partida deste título que promete corridas a alta velocidade e novas personagens, novas pranchas, bicicletas e hovercrafts, além de 40 maneiras distintas de actualizar cada veículo.

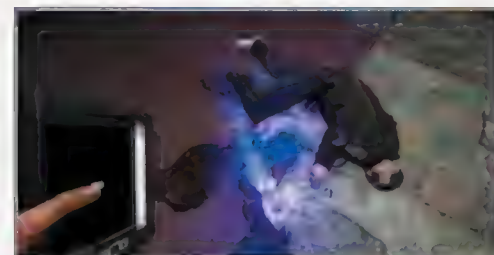
Sistema: PS2/Wii
Editora: Sega

Metal Gear Online

Sistema: PlayStation 3
Editora: Konami
Previsão: N.D.

Metal Gear fez 20 anos. Uma data que poucas séries podem orgulhar-se de comemorar. Como prenda para os fãs, a Konami anunciou Metal Gear Online, uma versão exclusiva para jogo através da Internet. Baseado na jogabilidade e nos ambientes de Guns Of The Patriots, este título permite até 16 jogadores em simultâneo e tem como base o trabalho de equipa. Para reforçar a interacção entre os membros da mesma unidade, haverá um sistema de partilha de informação, o SOP. Todos saberão o mesmo, incluindo os sinais vitais de cada um.

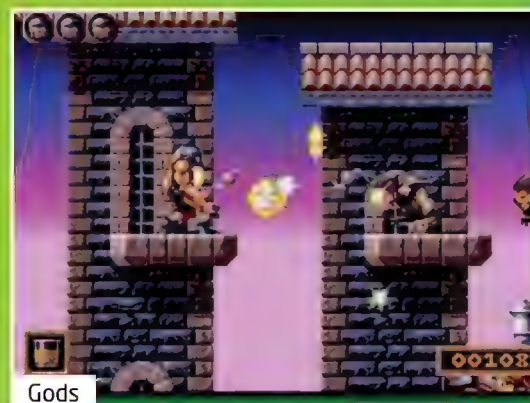
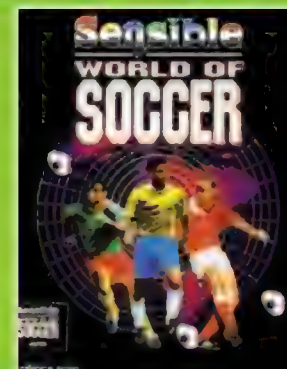
Mario Kart Wii

Sistema: Wii
Editora: Nintendo
Previsão: Primavera 2008

Quando saiu para a SNES, Super Mario Kart marcou toda uma experiência de jogos de condução. Até então, nunca tinha sido tão divertido e viciante correr com karts numa consola. Principalmente quando este jogo passou para a Game Boy Advance. Agora chega a versão para a Wii, que promete inovar a série ao introduzir o volante sem fios Wii Wheel. O resultado será uma nova jogabilidade que a Nintendo afirma tornar as corridas mais intuitivas para os estreantes de Mario Kart e apresentar novos desafios para os veteranos.

Condemned 2: Bloodshot

Sistema: X360/PS3
Editora: Sega
Previsão: 1º Trimestre 2008

Brutalidade volta a ser a palavra-chave de Condemned. Esta sequela promete envolver o ex-agente do FBI e personagem principal do primeiro título, Ethan Thomas, num cenário digno dos mais terríveis filmes de terror. Desgraçado pelo vício do álcool e pela violência, Ethan só pára quando encontra uma personagem bizarra que lhe apresenta outro mundo. Aí, ele será perseguido, terá de matar e descobrir a identidade e as características dos mortos que vai encontrando. Entretanto, vai-se preparando um filme inspirado neste título da Sega.

Os engenheiros da Commodore eram grandes fãs da banda The B52's. Algumas motherboards do Amiga 500 e 1200 têm inscritas referências a "Rock Lobster" e "Channel Z", duas músicas da banda norte-americana.

Gods

Um computador a sério

O Amiga 500 posicionou a Commodore como uma forte rival de gigantes como a Apple e a IBM no segmento doméstico. Para além do preço competitivo, este modelo incluiu de raiz um sistema operativo cuja interface gráfica organizada em janelas se assemelhava ao inovador Mac OS. As ferramentas do sistema, um editor de texto e um relógio eram algumas das opções acessíveis a partir de janelas que se podiam sobrepor e movimentar livremente pelo ecrã, criando um verdadeiro e avançado ambiente de multitarefa. O AmigaOS (também conhecido por Workbench) tornou-se uma referência até uma tal de Microsoft aparecer com o Windows 3.0 e rapidamente começar a conquistar mercado.

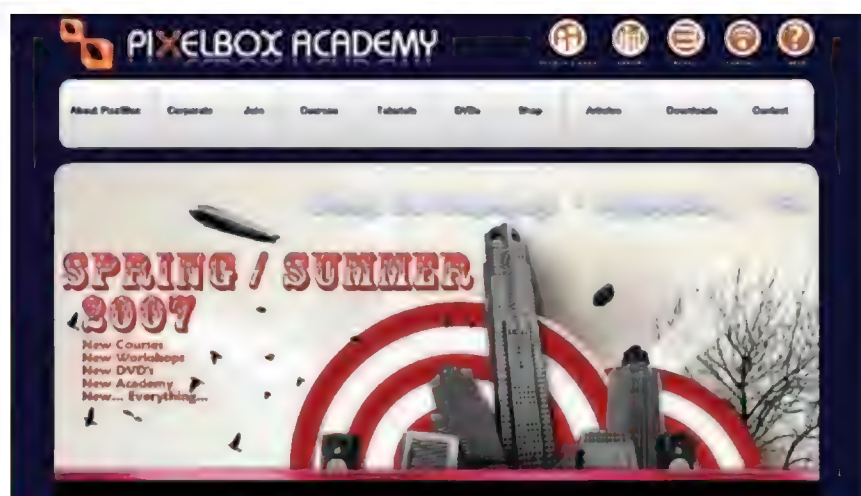
Monkey Island 2

Amigos como dantes

A chama do Amiga continua viva graças a sites e clubes online. Uma das comunidades mais activas é a Classic Amiga, promovida em Portugal pelo leitor Tiago Dias. Para além do fórum, os curiosos podem encontrar dicas sobre a emulação de jogos no PC, a instalação de memórias e discos rígidos, e até sobre compras em segunda-mão na Internet. Análises a clássicos e outros títulos menos conhecidos completam a oferta.

www.classicamiga.com

ESCOLA PORTUGUESA

PIXELBOX ACUSADA DE FRAUDE

Facturas sem valor legal, atrasos nos reembolsos e formadores que não existem: estas são algumas das acusações que pendem sobre a Pixelbox Academy. **RUI GUERREIRO D'ÂNGELA**

Nuno Silva e Hugo Sousa, alunos do primeiro curso de XNA (tecnologia de middleware da Microsoft) em Portugal, são os líderes desta contestação à Pixelbox, empresa de formação empresa de formação online alegadamente sedeada no Japão. No centro da polémica está o director executivo Bruno Patatas, acusado de fraude pelos ex-alunos. A colocação de uma carta aberta, baseada numa investigação por conta própria, foi enviada à redacção da Hype! como forma de denúncia. Aí foi exposto tudo o que terá acontecido, e uma afirmação arrojada: a Pixelbox Academy não existe. Tanto em Portugal, como no Japão. No nosso país não está registada e não tem número de contribuinte. No país do sol nascente, foi confirmado pela relações-públicas das Torres Mori, um dos edifícios de escritórios mais caros de Tóquio, que a morada indicada no site oficial da Pixelbox é a de uma galeria de arte. Desde o início, em Março de 2007, que Nuno, Hugo e os colegas suspeitaram de algo. Mas, só quando o curso foi anulado, em Junho, e quando pediram os reembolsos e facturas é que as coisas começaram a complicar-se. Primeiro vieram as facturas, que apresentam o mesmo número e uma ausência de identificação fiscal. Depois veio a promessa da devolução do dinheiro da inscrição, que ainda não foi totalmente cumprida. Apesar de a 2 e 16 de Agosto terem recebido emails a informar de que a transferência já tinha sido feita. Um do departamento financeiro da Pixelbox e outro de Bruno Patatas. Entretanto, Nuno Silva tinha recebido um email do representante legal da empresa de formação online, Stuart Beraha, a explicar que «os fundos dos pagamentos portugueses foram transferidos para a conta pessoal do Sr. Bruno Patatas. Ele preferiu agir assim, para impedir que os alunos tivessem de pagar as taxas relativas a transferências intercontinentais».

Por último, receberam a confirmação de que os formadores Benjamin Nitschke (autor do livro "Professional XNA Game Programming") e Michael Klucher (do "XNA Game Studio Express") nunca estiveram, nem querem estar, ligados à Pixelbox Academy.

Árvore das Patatas

A carta também afectou a reputação da Associação Portuguesa de Produtores de Jogos Electrónicos (APROJE), porque muitos dos comentários em fóruns nacionais associaram Bruno Patatas à instituição, da qual o director da Pixelbox também era vice-presidente.

Paulo Gomes, presidente demissionário, saiu em defesa da APROJE e exigiu a Patatas uma explicação. «Ele desmentiu tudo. Pedi-lhe que escrevesse um comunicado para explicar a situação aos associados, mas como resposta só obtive a sua demissão no dia 11 de Outubro. Só me restava apresentar a proposta de uma demissão colectiva, porque de alguma forma também me sentia responsável».

Quando Paulo Gomes conheceu Bruno Patatas, em Maio de 2006, nada indiciava que tudo isto iria acontecer. Tanto que Patatas candidatou-se ao apoio da sociedade de investimentos GameInvest, ligado à empresa de animação Overseas Animation Studio e foi aceite. Porém, não correu como era esperado. Depois de alguns meses à experiência, a GameInvest decidiu suspender a relação com o animador.

Em Maio de 2007, Bruno Patatas oferece-se para a lista de Paulo Gomes, candidata à direcção da APROJE, pela qual foi eleito como vice-presidente. «As coisas só começaram a ficar estranhas quando os alunos começam a pedir facturas e recibos do curso», diz o presidente demissionário da Associação.

Reputação internacional

Até aí nada fazia suspeitar de Bruno Patatas. A ligação da Pixelbox com o Khronos Group, um consórcio focado em criar APIs que uniformizem a utilização e produção de produtos multimédia, tinha sido confirmada por telefone. Além de Paulo Gomes ter estado presente no *stand* da organização, na Game Developers Conference 2007, numa acção de formação de Collada, um padrão de exportação e importação de arquivos criado pela Sony e suportado por editores 3D como o Blender, 3D Studio Max e Maya.

Até ao fecho desta edição, Bruno Patatas remeteu-se ao silêncio. Uma atitude que o favorece se for a tribunal, visto que quanto menos disser, menos argumentos dá a quem o processar. Entretanto, Hugo Sousa apresentou queixa à PJ e Nuno Silva à ASAE.

Vídeos no DVD

JOGOS SONY

OURO, PORCAS E PARAFUSOS

Por entre as muralhas de um forte com meio século, na Croácia, a Sony apresentou duas pérolas que prometem experiências emocionantes na PS3, entre a busca de tesouros perdidos e viagens espaciais. **NUNO FOLHADELA, EM DUBROVNIK**

Ratchet & Clank

Os jogos apresentados em território croata são desenvolvidos por dois estúdios que já mostraram provas de sucesso na primeira PlayStation, com a criação das duas maiores mascotes da consola na altura. A Naughty Dog com o alucinado Crash Bandicoot, e a Insomniac com o seu dragão flamejante, Spyro. É ao ver estas duas companhias a apresentar em conjunto os seus projectos que surge um leve sorriso ao pensar no crescimento de ambas. Na PlayStation 2 revolucionaram os jogos de plataformas com duas duplas de sucesso. Ao vender os direitos de Crash, a Naughty Dog apresentou Jak and Daxter e a Insomniac, não ficando atrás, avançou com Ratchet and Clank. Num espaço de seis anos, as duas franchises juntam já uma dezena de jogos, ambos referências incontornáveis no género.
Fazendo a sua estreia na PS3, a Naughty Dog apresenta **Uncharted**, um jogo na terceira pessoa cheio de acção e aventura mas que, ao contrário dos antecessores no género, mostra um ambiente realista e uma história mais madura.
A aventura começa ao descobrirmos uma velha pista do lendário corsário inglês Francis Drake, que depressa nos lança para uma odisseia em busca do tesouro perdido do El Dorado. A personagem que encarnamos é um caçador de tesouros, chamado Nathan Drake, que nos faz lembrar de Bruce Willis no papel de John McClane, na série "Die Hard", mas em cenários inspirados em filmes como Indiana Jones.
Ao contrário de Willis, não actuamos sozinhos. Na nossa companhia vai estar um velho caçador de tesouros, o tutor de Drake, e uma jornalista que ambiciona uma grande reportagem, dando sérias provas que a ideia do sexo fraco se está a tornar um mito. Para nos fazer frente surge um trio de mafiosos aliados a um grupo de piratas modernos que, ao serem movidos pela febre do "ouro", não olham a meios para atingir os objectivos.
Sorte nossa que ao jogo junta-se um bem estruturado sistema de combate que permite contra-atacar qualquer indivíduo que nos trave caminho. As cenas de tiroteio são alucinantes e podemos usar o ambiente para nos escondermos e disparar com precisão, à queima-roupa ou mesmo avançar contra os adversários e deixar as armas de lado para uma boa luta corpo a corpo. É sem sombra de dúvida um dos pontos fortes do jogo e que, graças às variadas animações e design de câmara, nos faz sentir imersos na acção. Repara-se especialmente quando os nossos companheiros nos dão uma "mãozinha", provando serem uma boa ajuda em investidas estratégicas ou no controlo de veículos em algumas perseguições.

NA NET

Sites Relacionados:
www.naughtydog.com
www.insomniacgames.com
www.us.playstation.com/Uncharted
www.us.playstation.com/ratchetandclank

Uncharted é um jogo na terceira pessoa cheio de acção e aventura mas que, ao contrário dos antecessores no género, mostra um ambiente realista e uma história mais madura.

Uncharted

FRANCIS DRAKE

Foi um explorador, almirante e "pirata" inglês que ganhou enorme fama no século XVI, ao ter derrotado a Invencível Armada Espanhola, a maior força naval da época. Através dos seus saques e chacina aos espanhóis, arrecadou inúmeros tesouros, alguns deles ainda por descobrir.

AS DUPLAS

Sonic e Tails
Mega Drive 1992

Sam e Max
PC 1993

Banjo-Kazooie
Nintendo 64 1998

Jak e Daxter
PS2 2001

Army Of Two
X360/PS3 2008

Quando as armas descansam

Mas, seguindo as suas inspirações, não vamos estar sempre a disparar. Há momentos em que a nossa Lara Croft interior se revela e passamos a explorar os exóticos e deslumbrantes cenários que nos rodeiam, desde as ruínas de um forte abandonado à densa selva amazónica. Será preciso saltar, escalar e balançar por entre lianas, proporcionando engraçados momentos de agitar o SixAxis que, no final, são mais um adorno do que algo essencial à obra.
E depois de acção e aventura, o que mais podia faltar a este jogo? Os clássicos puzzles, naturalmente. Sem grandes novidades ou surpresas, servem apenas de pausas na acção e exploração, para respirarmos e pensarmos um pouco, mas não muito, pois o que interessa é voltar aos mapas, desvendar os mistérios e encontrar o tesouro.
Por parte da Insomniac, depois de se ter estreado na PS3 com Resistance: Fall of Man, surge o já previsível **Ratchet and Clank: Tools of Desctruction** que, com o salto para a nova geração, se mostra deveras promissor.
Tudo aponta para uma evolução a todos os níveis, a começar pelo grafismo, no detalhe das personagens, na dimensão dos cenários e nas centenas de animações que dão uma vida própria às personagens. É, sem sombra de dúvida, uma aproximação às experiências transmitidas com os filmes CGI vindos da Pixar, e que de facto os produtores dizem ser um caminho a seguir.
A história é agora mais envolvente, com Ratchet e Clank a ganhar um lado emocional que os destaca ao longo dos muitos mistérios que vão sendo desvendados e na luta contra o imperador Percival Tachyon.
Vão ser muitas as viagens espaciais e planetas por explorar, e a variedade presente em todos eles será imensa. O produtor, Ryan Schneider, chega mesmo a dizer que podemos perder várias horas num único cenário a tentar desvendar todos os segredos, a ganhar "Skill Points", ou a dar uso às divertidas e destrutivas armas que servem de marca da série. Muitas delas são memoráveis, pois mostram ser uma prova do esforço por parte dos programadores em surpreender o jogador. Podemos transformar os nossos inimigos em pinguins, torná-los em fervorosos "Disco Dancers", aprisioná-los em geleia que serve de plataforma, ou pura e simplesmente destruí-los das mais variadas formas, desde usando a chave-inglesa ao lança-granadas.
Uma das surpresas é o uso do SixAxis. A Insomniac estudou a melhor forma de o tornar divertido. Existem vários puzzles que requerem a nossa destreza nos movimentos, assim como determinados minijogos, que vão desde de Sky-Diving a voos pelos céus ao controlo de Clank e, claro, algumas armas, como o Tornado, muito útil nos momentos em que no ecrã se encontram dezenas de inimigos e esses precisam de ser levados para longe.
Por fim, fica a pergunta: será que, depois de tantas aparências subtis de Jak & Dexter nos jogos de Ratchet & Clank e vice-versa, um desses projectos não será um *cross over* das duas equipas? A resposta é um não dado com um sorriso.

BUNGIE JUMPING MICROSOFT

A Bungie separou-se da Microsoft. O anúncio gerou uma onda de choque na indústria de videojogos, especialmente após o estrondoso sucesso de Halo 3. Será que Bill Gates endoideceu? **JORGE VIEIRA**

À primeira vista, o acordo soa absurdo. A Microsoft permite que a Bungie regresse às suas raízes independentes, ganhando como contrapartida a exploração exclusiva da marca **Halo**. Em alguns aspectos, é um caso semelhante ao que sucedeu com a Sports Interactive, que deixou **Championship Manager** nas mãos da Eidos para assinar um novo contrato com a Sega. A dúvida repete-se: o que será mais valioso, a produtora ou a marca do jogo?

A Bungie já esclareceu que esta separação é amigável, facto confirmado pela presença da Microsoft no capital social da produtora através de uma posição minoritária. Os próximos projectos da franchise Halo, nomeadamente o jogo que está a ser desenvolvido em parceria com o realizador Peter Jackson ("The Lord Of The Rings", "King Kong"), mantêm-se inalterados e a empresa de Bill Gates será no futuro, de acordo com o comunicado de imprensa emitido pela Bungie, um parceiro privilegiado - quer em termos de plataformas (Xbox 360, Windows PC), quer em termos de edição – no que toca à exploração de novas propriedades intelectuais.

A independência criativa e a vontade de trilhar novos rumos foram os motivos elencados pela Bungie para este afastamento. Segundo o director e fundador da companhia, Jason Jones, «a Bungie é como um tubarão. Precisamos de estar constantemente em movimento para sobreviver. Temos de abraçar novos testes e desafios porque, senão, mais valia sermos golfinhos».

Mas ainda mais preocupante do que a hipótese da Bungie desenvolver jogos para Wii ou PlayStation 3 é o recente rol de negócios que poderão despojar a Xbox 360 de alguns dos seus exclusivos mais emblemáticos. Primeiro foi a Activision a adquirir a Bizarre Creations, autora do multiplatinado **Project Gotham Racing**, uma série automobilística que já vendeu mais de quatro milhões de exemplares em todo o mundo... só em consolas Xbox. Depois surgiu a Electronic Arts com uma mega-operação que juntou no mesmo saco os estúdios BioWare e Pandemic, empresas responsáveis por obras como **Mass Effect** (um dos jogos mais aguardados do ano na Xbox 360), **Knights Of The Old Republic**, **Jade Empire** e **Mercenaries**.

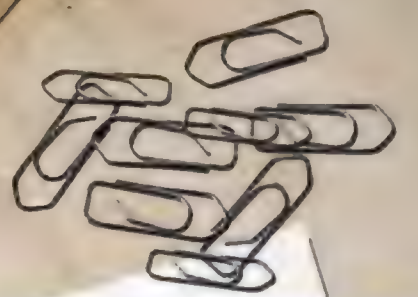
Em alguns fóruns de Internet já há quem defenda que, após as dispendiosas aquisições das produtoras britânicas Rare e Lionhead, este é apenas mais um erro na adaptação da Microsoft ao mercado de videojogos. Até há, pasme-se, quem associe a recente saída de Peter Moore (o ex-vice-presidente da Microsoft para a área de Entretenimento Interactivo) ao desfecho deste caso Bungie.

Uma coisa é certa: 2007 ficará para a história como o ano em que Halo 3 pulverizou o recorde de estreias na indústria de entretenimento. Mas será que, nesta longa maratona das consolas de nova geração, a Microsoft não se arrisca a ficar rapidamente sem fôlego?

DINHEIRO EM CAIXA

Adquirir um estúdio de videojogos começa a ser tão ou mais caro do que assinar um contrato exclusivo com estrelas musicais ou comprar vedetas do mundo do futebol.

Por curiosidade, entre parêntesis está o número de Basílicas de Fátima que poderiam ser construídas com o valor do negócio em causa. O novo local de culto português custou 80 milhões de euros. Os números não mentem.

OS VIDEOJOGOS DÃO MÚSICA

Não é possível trautear um videojogo». O título de um artigo de opinião da revista Billboard escrito pelo presidente da Arista Records, Clive David, refutava o receio de que os videojogos poderiam ameaçar a existência da indústria da música. Estávamos em 1982 e é óbvio que os "bips!" e "bóings!" de **Donkey Kong** ou o silêncio absoluto de **Zork III: Dungeon Master**, referências interactivas desse ano, pouco podiam fazer para concorrer com "Thriller", de Michael Jackson.
Curiosamente, nesse mesmo ano, o rei dos salões de jogos, **Pac-Man**, servira de inspiração para a dupla Buckner & Garcia gravar o single "Pac-Man Fever". O tema foi um sucesso instantâneo e um fenómeno que perdura até aos dias de hoje no subconsciente pop, abrindo caminho para a gravação de um álbum inteiro dedicado aos jogos electrónicos em que a maioria das músicas incluía samples registados ao vivo a partir dos sons emitidos pelas máquinas nos salões de jogos.
Ainda assim, no tempo em que os videojogos eram criados solitariamente nos quartos de jovens estudantes e entusiastas das tecnologias, uma trilha sonora contínua era um luxo que a limitação da memória e dos chips sonoros (chips sonoros? Quais chips sonoros?) não permitiam. A comparação grosseira poderia ser com os toques mono de gerações mais antigas de telemóveis: uma melodia polifónica era coisa impensável.
Naturalmente, a música enquanto ferramenta orgânica de criação de ambientes ou de sustentação dramática da acção e das personagens era coisa que ainda não passava pela cabeça de ninguém. Por isso, é justo dizer que, pelo menos em 1982, Clive David estava certo. Mas não por muito tempo.

Os videojogos são a nova rádio

A evolução galopante das tecnologias associadas ao entretenimento interactivo acabou por trazer os resultados esperados a nível de efeitos sonoros e composição de bandas sonoras. Mais importante que isso, a questão hoje já não é saber se será possível trautear a música de um videojogo. Este negócio já gera receitas suficientes para disputar a liderança da indústria do entretenimento com a música e o cinema. Num artigo da revista Esquire de 2006, afirmava-se que «os videojogos são o equivalente cultural da música rock em 1967».
Ninguém poderá ficar indiferente ao facto de que, a par do hip-hop, este é o idioma de expressão preferido de toda uma nova geração. Para a indústria da música, a questão é saber que impacto têm os videojogos no seu próprio negócio. Ou, de outra forma, que impacto tem a música dos videojogos no público. E responder a este enigma que andava a incomodar as *majors*: se a música está em todo o lado, na rádio, nos filmes, nos leitores portáteis, na Internet, na televisão, em *spots* publicitários e em centros comerciais, porque não estava mais presente num veículo tão popular como os jogos electrónicos?

Num artigo da Esquire, afirmava-se que «os videojogos são o equivalente cultural da música rock em 1967». Ninguém poderá ficar indiferente ao facto de que, a par do hip-hop, este é o idioma de expressão preferido de toda uma nova geração.

A maior editora de jogos do mundo, a Electronic Arts (EA), percebe que a massa de gente que joga partilha outros interesses como a descoberta de novos valores musicais, especialmente nesta era digital da partilha de ficheiros. Em 2002 decide criar a EA Trax, uma etiqueta dedicada exclusivamente a estabelecer relações de parceria com as maiores editoras de música e com os seus artistas, de forma a aumentar o número de temas licenciados para as bandas sonoras dos futuros jogos, escolhidos especificamente para o estilo e a audiência de cada um. Factor importante é que a política da EA Trax não passa por licenciar temas de artistas consagrados – embora eles estejam presentes – mas antes por dar a conhecer os temas das bandas mais promissoras do momento.
É uma situação vantajosa para todos. Ganha a EA porque tem na revelação de novos valores um ponto de venda importante para os seus jogos, e ganham as editoras de música e os artistas porque têm nos videojogos mais um poderoso veículo de descoberta de nova música. Contrariamente à rádio, a promoção musical nos jogos tem uma grande vantagem: não está tão sujeita à ditadura da flutuação dos ouvintes pelas ondas hertzianas.

50 Cent Bulletproof

São banais as adaptações de filmes para jogo, mas a exploração de figuras conhecidas da música não são tão frequentes. Depois de Britney Spears não se ter dado mal em **Dance Beat**, 50 Cent aparece a lançar o seu jogo oficial. Trata-se de um título de acção que retrata a violência dos gangs norte-americanos e as experiências do rapper, um homem que ostenta as cicatrizes dos nove tiros e facadas que levou enquanto traficante de crack em Nova Iorque e ex-presidiário. Os companheiros de 50 Cent do colectivo G Unit marcam presença e há *cameos* de Eminem e Dr Dre. Além do jogo, o DVD contém oito horas de música, videoclips e outros extras ligados a 50 Cent.
http://50centbulletproof.com/us

Os jogos, a música e os famosos

Se o modelo de acompanhamento musical tradicional nos videojogos passa pela composição de temas próprios ou por licenciamento de música composta por artistas da indústria discográfica, a participação de gente famosa da música nos videojogos vai tendo cada vez mais referências, à imagem do que é há muito comum acontecer no cinema. Aqui fica uma longe de exaustiva lista de colaborações famosas.

Marc Ecko Getting Up

Não sendo um músico, o estilista Marc Ecko é uma referência no mundo do hip hop. Neste jogo concebido por si, o artista quis homenagear e ilustrar o hip-hop e a cultura urbana. Uma das formas para o fazer foi através do licenciamento de uma monstruosa lista de bandas para musicar o jogo. RJD2, Notorious B.I.G., Jane's Addiction, Roots Manuva, Liquid Liquid, Bloc Party, Nina Simone ou Kasabian fazem parte da lista, que não fica por aqui.
Por outro lado, Marc Ecko convidou o rapper Talib Kweli para dar corpo ao herói Trane, e gente como Sean "Diddy" Combs, Michael."MC Serch" Berrin e The RZA emprestou as suas vozes a diversas outras personagens. Sean Combs foi também autor de quatro músicas originais.
www.atari.com/gettingup

Aqui, os potenciais consumidores estão expostos aos temas pelo tempo que durar a sessão de jogo: eles repetem-se nos menus de opções, nas repetições dos melhores momentos da acção e, por vezes, durante o próprio jogo. Ao fim de uma ou duas jogatanas mais prolongadas, os temas tornam-se rapidamente familiares para o ouvinte, até porque a interface gráfica normalmente contém informação sobre o nome do autor, da música e do álbum.

Uma nova rampa para a fama

O programa colheu aceitação imediata junto de editoras como a Island/Def Jam, Capitol, Atlantic ou Interscope e existem casos de temas que são lançados num jogo, onde se "colam" ao ouvido dos jogadores antes de serem comercialmente lançados em álbum, semanas ou meses mais tarde. Good Charlotte, Andrew WK, Kasabian, Jet e Blink 182 são alguns exemplos de bandas que devem uma grande parte da sua popularidade a uma presença nos jogos da EA no início das suas carreiras. A promoção cruzada não acaba aqui e inclui o lançamento de compilações com as bandas sonoras dos jogos, assim como concertos patrocinados pela editora.

Em Portugal, a iniciativa já deu frutos. O tema "AM/FM" dos The Gift foi seleccionado pela EA para fazer parte da banda sonora de **FIFA 06**, um dos títulos mais vendidos da empresa e um veículo para a promoção internacional do colectivo português como ele nunca teve antes. E que dizer de **SingStar: Pop Hits**, com uma grande parte da selecção musical a ficar a cargo de portugueses?

Estas iniciativas não se limitam à divulgação apenas da faixa sonora, mas também dos videoclips dos artistas. Boss AC e David Fonseca disponibilizaram telediscos para download no site oficial da consola de jogos portátil PSP, da Sony, ficando ao alcance dos utilizadores europeus de 20 países.

DAVID BOWIE = THE NOMAD SOUL

Antecipando os seus pares no que diz respeito ao aproveitamento de novas tecnologias em proveito próprio, David Bowie ajudou o melhor jogo de 1999 a notabilizar-se ao contribuir para criar o conceito original e ao emprestar o seu rosto e voz a duas personagens desta aventura de acção futurista: Boz, um revolucionário procurado pelas autoridades; e o líder da banda fictícia do jogo, os The Dreamers. A esposa do artista, Iman Abdulmajid, também tem um ***cameo*** como uma das personagens que o jogador pode controlar. Em conjunto com o seu guitarrista Reeves Gabrels, o visionário Bowie escreveu também algumas composições para a banda sonora deste jogo de David Cage, o líder da Quantic Dream.

www.quanticdream.com

ANGELO BADALAMENTI = FAHRENHEIT

Depois de garantir a presença de David Bowie em The Nomad Soul, David Cage foi buscar o notável compositor Angelo Badalamenti – conhecido preferencialmente pelas suas colaborações com o realizador David Lynch – para criar o *score* para Fahrenheit. Trata-se de um thriller psicológico que fez correr tinta em 2005 pela forma refrescante como introduziu narrativas paralelas, colocando o jogador na pele de vários protagonistas desta história de morte e espiritualidade. O trabalho de Badalamenti, como nos filmes de Lynch, foi um dos principais responsáveis pelo ambiente tenso e negro desta aventura... que a Hype! oferece no seu DVD deste mês.

www.atari.com/fahrenheit

TRENT REZNOR = QUAKE

Trent Reznor, líder dos Nine Inch Nails, é há muito conhecido pela sua paixão por videojogos. Em 1996, o músico trabalhou com a id Software para criar a música de fundo e vários efeitos sonoros para o revolucionário Quake. Os autores do First Person Shooter agradeceram inscrevendo a sigla "NIN" (de Nine Inch Nails) nas caixas de munições da arma *nail gun*.

Em 2004, o músico recuperou a parceria com a id e começou a trabalhar como engenheiro de som para Doom 3, mas acabou por ter de abandonar o projecto devido a problemas de «tempo, dinheiro e má gestão». Os ficheiros originais desse trabalho podem ser encontrados na Internet. No fim, foi Chris Vrenna, baterista dos NIN, quem acabou por produzir a música e efeitos sonoros para Doom 3.

http://en.wikipedia.org/wiki/Nine_inch_nails

NA NET

Sites Relacionados:

www.vgmusic.com/vgpaper.html
www.gamebeatstudios.com/home2.htm
www.easports.com/articles/trax.jsp
www.music4games.net/Features_Display.aspx?id=99

JUNKIE XL = QUANTUM REDSHIFT

Jogo futurista inspirado em Wipeout, este título lançado em 2002 para a Xbox teve a preciosa contribuição do DJ holandês Junkie XL, que compôs toda a música do jogo – normalmente, os artistas da música de dança limitam-se a licenciar temas seus já existentes. A parceria ajudou a dar alguma notoriedade a este jogo de qualidade razoável, já que Junkie XL gozava na altura de basto mediatismo graças à sua remistura do tema "A Little Less Conversation", de Elvis Presley, aquando do lançamento da compilação "Elv1s: 30". Junkie XL terá gostado da experiência, já que repetiu a participação em videojogos, nomeadamente em Forza Motorsport.

http://en.wikipedia.org/wiki/Quantum_Redshift

AMON TOBIN = SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Em 2005 a Ubisoft convidou Amon Tobin para escrever a banda sonora de Splinter Cell: Chaos Theory. O resultado superou as expectativas de todos ao ponto do músico e DJ ter decidido transformá-lo num álbum em nome próprio, intitulado justamente "Chaos Theory – Splinter Cell 3 Soundtrack". O álbum – lançado pela Ninja Tune – foi divulgado pela crítica musical e até colheu impressões bastante positivas.

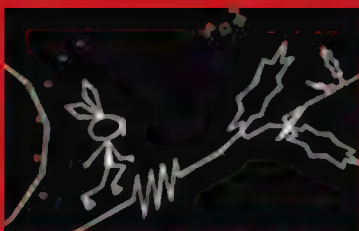
http://en.wikipedia.org/wiki/Chaos_Theory_-_Splinter_Cell_3_Soundtrack

JOGOS COM RITMO

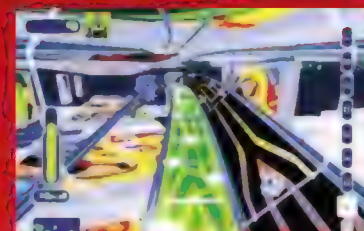
PARAPPA THE RAPPER (1996)

Lançado para a PlayStation, é considerado o *rhythm game* primogénito. Da autoria da NanaOn-Sha, tem um conceito simples: pressionando certos botões no momento certo (indicados no ecrã), o herói do jogo, canta rap por cima da música que está a tocar no momento. A estética do jogo foi uma lufada de ar fresco com cenários e personagens a parecerem recortes de papel .

DANCE DANCE REVOLUTION (1998)

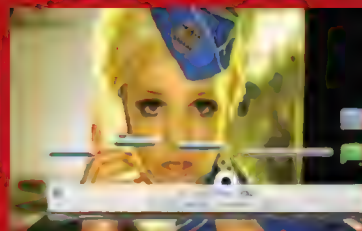
O responsável por fazer com que os jogadores passassem a usar os pés, para controlar a acção, graças a um tapete com quatro painéis que representam direcções e que são accionados com o pressionar do pé, para acompanhar o ritmo da música. Alguns jogadores clamam ter perdido 20 quilos a jogar DDR. Na Noruega é um desporto oficial.

VIB-RIBBON (1999)

Vib-Ribbon tinha a particularidade de aproveitar as notas tocadas por qualquer CD de música que o jogador tivesse em casa. Uma vez inserido o CD na PlayStation – fosse de uma sinfonia de Beethoven a uma trashalhada de Slayer – o jogo lia as notas da música em questão e transformava-as em obstáculos capazes de formar um nível inteiro.

Na Dreamcast, Samba de Amigo substituiu o tapete por duas maracas, que se deviam agitar em resposta a um padrão mostrado no ecrã: ao nível do corpo, acima da cabeça, abaixo da cintura, ou numa determinada pose estilística. Repleto de cor e animação, Samba de Amigo triunfava não só no conceito mas também numa banda sonora de sabores latinos e tropicais.

FREQUENCY (2001)

O jogo da Harmonix levou o género para uma orientação visual mais psicadélica e identificada com as pistas de dança. A acção decorre num túnel octogonal em que a cada parede corresponde uma faixa de música. Cada uma delas contém sequências de notas musicais. O objectivo é desbloquear as notas e os instrumentos que correspondem à música em causa.

REZ (2001)

Aclamado pela crítica e vencedor de prémios de arte, Rez foi um fracasso comercial mas tornou-se uma obra de culto. Uma espécie de versão 3D de Space Invaders, Rez integra techno e elementos visuais inspirados em Kandinsky. A revista de lifestyle britânica The Face considerou-o o jogo perfeito para jogar com uma pastilha de ecstasy...

SINGSTAR (2004)

Respondendo à moda karaoke que contaminou meio mundo, a Sony lançou este título. As faixas não são apresentadas apenas na sua componente auditiva, já que cada uma é acompanhada de um videoclip. Acompanhado de dois microfones, deu origem a várias sequelas temáticas e localizadas de acordo com os gostos de cada país.

GUITAR HERO (2005)

Um enorme sucesso, um pequeno segredo: permitir a todos os pretendentes a *guitar heroes* tocar ao som de clássicos do rock e de êxitos contemporâneos. Justiça seja feita, o conceito é semelhante ao já ensaiado em Guitar Freaks, lançado em 1998 pela Konami. A charmosa guitarra de plástico, réplica da Gibson SG, é indispensável para a diversão total.

ENTREVISTA A FINAL FANTASY

FANTASIAS POP

Não, a Hype! não entrevistou um jogo. Final Fantasy é um projecto musical de canções pop onde cabem a inspiração em Schumann, a atitude indie e referências à Nintendo e a Dungeons & Dragons. O rosto do projecto é Owen Pallett, violinista canadiano, gay, 28 anos, que também actua e faz arranjos de cordas para os Arcade Fire e Hidden Cameras. NELSON CALVINHO

www.myspace.com/owenpallettmusic

Tirei a melodia de "An Arrow in the Side of Final Fantasy" (do álbum "Has Good Home") do jogo Super Mario Land 2

Hype!: O que te fascina na cultura dos videojogos e role-plays como o Dungeons & Dragons e como é que isso se relaciona com a tua música?

Owen Pallett: Nos videojogos fascina-me o facto de serem baseados em matemática. E isso permite um nível de abstracção maior do que noutras artes, como a pintura. Nem falo tanto a nível de programação, mas da forma como o jogador interage matematicamente com os jogos. Isso estimula a mente de uma forma que outras artes não conseguem. Interessa-me a interacção entre programador e jogador. Os jogos são como equações delineadas pelo programador, são problemas matemáticos que o jogador tem de resolver, mas em vez de serem apresentados em forma numérica, surgem em formato visual. Quanto à relação com a minha música... Os jogos ainda são uma forma de expressão *indie*, são realidades alternativas em que nos podemos deixar mergulhar, e isso tem a ver com o meu universo.

Algumas pessoas têm definido os videojogos como algo tão vital para os adolescentes e jovens de hoje como o rock o foi nos anos 60. Achas que faz algum sentido?

Não sei, não tenho a certeza. Isso é assustador! A verdade é que já não sei o que pensam os adolescentes de hoje em dia. A minha adolescência já passou há algum tempo (risos). Mas a verdade é que julgo que os videojogos estão a perder popularidade para os blogs e as redes sociais na Internet.

A tua música é associada a uma audiência mais sofisticada, mais arty, mais "séria". Como é que os críticos de música e o público indie encaram a tua relação com os videojogos que, sabemos bem, ainda são olhados com desdém e encarados como algo menor?

Não dou muita atenção aos críticos. Estou ligado à Tomlab, uma editora que é tão pequena quanto uma editora pode ser, e por isso não escrevem muito sobre mim na imprensa, especialmente na *mainstream*. Onde encontro mais textos sobre mim é em blogs. Gosto muito de ler o que escrevem sobre mim, mas geralmente os blogs são criados para fazerem sobressair os bloggers que os criam, não a música sobre a qual escrevem.

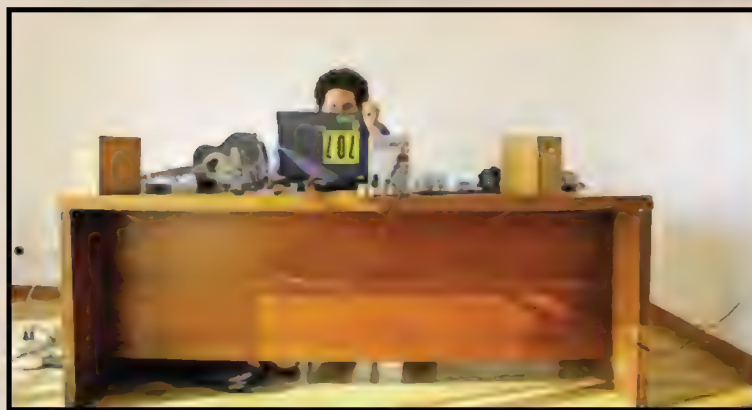
Os videojogos são a forma de arte mais séria que aí está! Enquanto não for reconhecida como tal, será difícil termos *auteurs*, no verdadeiro sentido da palavra. Designers como Hideo Kojima só repetem a linguagem formal do cinema. No fundo ele faz é filmes interactivos, mas não faz avançar os videojogos enquanto forma de expressão. Interessam-me mais obras como **Hack**, criado há mais de 20 anos para o Unix, e criadores como Fumito Ueda, responsável por **Ico** e **Shadow Of Colossus**.

Clive Barker, uma forte personalidade gay, tem partilhado as suas visões criativas com os videojogos, e produzido alguns statements controversos sobre os videojogos serem ou não arte. Achas que há espaço, ou mesmo necessidade, nesta indústria – que é bastante homofóbica e com uma cultura muito macho – para outro tipo de sensibilidades?

Achas mesmo que existe homofobia e uma cultura macho nos videojogos (risos)? Bom, não acho tão importante levar homossexuais para os videojogos, mas sim levar os videojogos aos homossexuais. Os jogos são basicamente os mesmos há 20 anos, mas os gays estão sempre a mudar! Ainda há 10 anos podia ser-se preguiçoso, desleixado e badalhoco e ao mesmo tempo ser-se um maricas. Não quero dizer que eu seja preguiçoso e desleixado, mas gostava de poder escolher ter um namorado que comesse batatas fritas e jogasse **Super Mario**, e isso hoje parece ser algo repugnante para os gays.

Andas em digressão... O que tens ouvido?

Harry Nilsson, Lee Hazlewood e Scott Walker, a fase mais inspirada em Ennio Morricone. Estou a trabalhar no álbum a solo do Alex Turner, vocalista dos Arctic Monkeys, e ele quer um som diferente, mais nesta onda.

BLIP FESTIVAL
NINTENDO PUNK

Chama-se chiptune o género musical que durante quatro dias vai reunir no Blip Festival, em Nova Iorque, dezenas de artistas oriundos dos EUA, Argentina, Holanda, Canadá, Suécia, Espanha, Itália, Áustria ou Japão.

Este 8 bit punk, como lhe chamou um Malcolm McLaren, "Papa do Punk" e "pai dos Sex Pistols", impressionado com os ritmos de arcada do chiptune, mistura de vanguarda pop digital com reciclagem retro pós-modernista, é ou quer ser mais do que um simples exercício de nostalgia aplicado por indivíduos apaixonados pela natureza arcaica e ingénua da primeira vaga de consolas de videojogos e computadores pessoais. Existem em todo o mundo, mas a sua presença é insular e pouco notada. Alguns são músicos, outros são hackers, formados em matemáticas, em engenharias e em ciências informáticas e electrónicas. Como na génese do hip-hop, quando Kool DJ Herc, Grand Wizard Theodore, DJ Grand Mixer DXT pegaram em pratos de vinil e os transformaram em instrumentos, eles estão a substituir as guitarras, o ProTools, os iPods, os gira-discos e os Macs por Game Boys, Commodore 64, Ataris, velhos computadores ou qualquer outro tipo de máquina obsoleta com um chip de som para criar o novo ruído do underground.

Excepto que aqui o objectivo não passa somente pelo desejo de expressão através da música mas também pelo prazer da manipulação dos próprios instrumentos, da sua transformação de identidade e desflorar de um potencial que estava lá, em segredo.

As novas composições não são elaboradas a partir de sons de videojogos, mas da utilização dos chips de som de consolas de 8 bits (contra os 24 bits do ProTools) através de samplers (ou trackers) como o Little Sound DJ, um software mais sofisticado do que possa parecer e que permite pegar no sintetizador interno de consolas como a Game Boy e usá-lo para compor e reproduzir sequências musicais, misturando batidas com os sons da consola. O software foi criado há quatro anos por Role Model, um dos membros da cena chiptune, que o distribuiu em cartuchos de Game Boy até que mais nenhum lhe sobrasse. Hoje é possível comprá-lo no eBay por valores que podem atingir os 330 dólares, ou fazer o download gratuito da ROM de uma versão incompleta no site oficial (www.littlesounddj.com/lsd). No entanto, dependendo da plataforma e software utilizados, qualquer um pode produzir faixas de chiptune por algo como 15 euros.

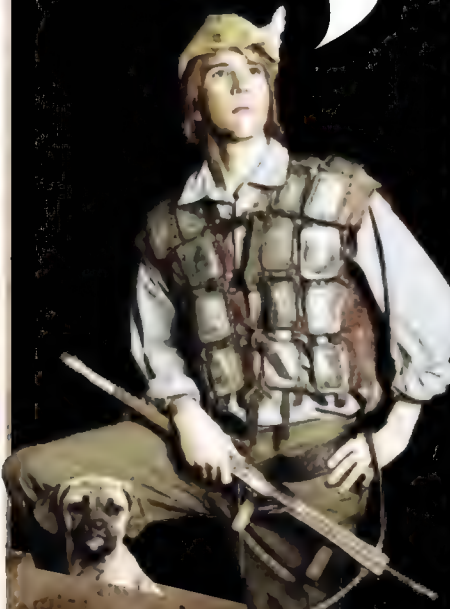
Um dos organizadores do Blip Festival, Josh David (que compõe na sua Game Boy sob o alter-ego Bit Shifter) mantém numa entrevista ao jornal The Village Voice que não se trata apenas de um apelo nostálgico. «Tens equipamentos nunca antes considerados como instrumentos musicais a serem usados para criar música, e isso resulta numa certa dose de surpresa e interesse nas pessoas que a ela são expostas».

http://blipfestival.org
http://8bitpeoples.com
www.wired.com/wired/archive/11.11/mclaren.html

A 8bitpeoples, que se define como um colectivo de músicos e artistas dedicado a explorar o estilo audiovisual de jogos e computadores pessoais de antiga geração, protege os valores da estética chiptune e é a principal responsável pela organização do Blip Festival, um espaço de encontro entre geeks, programadores e ravers que enchem de projecções, workshops, concertos o The Tank, uma espécie de Galeria Zé dos Bois nova-iorquina construída num espaço vazio a curta distância de Wall Street e da Bolsa de Nova Iorque. O evento é complementado pela B I T M A P, uma exibição de artes visuais na galeria vertexList, em Brooklyn. É uma verdadeira celebração do lo-fi, low-bit.

Para o director artístico do The Tank, Mike Rosenthal, é natural que os miúdos que cresceram com um gamepad da NES ou uma Game Boy na mão, tendo chegado à idade adulta, regressem agora à infância e aos antigos brinquedos para os decompor, transformar e criar algo novo e seu. É pegar naquilo que está à mão e é descartável e com isso criar novos idiomas.

O Blip Festival decorre entre 29 de Novembro e 2 de Dezembro.

Nota: este artigo foi escrito com base no artigo "Game-Boy Punk", da autoria de Nelson Calvinho, publicado no jornal UM de 14 de Dezembro de 2006.

OBRIGADO PELA MÚSICA

Anteriormente negligenciado, o som começa finalmente a ser escutado como um dos componentes cruciais dos videojogos. **JOÃO DINIZ SANCHES**

Imaginam, por um momento, ver a sequência do duche em "Psycho", de Hitchcock, com o som desligado? Ou assistirem a um "The Silence Of The Lambs" protagonizado por um Hannibal Lecter vocalizado por uma rapariga de oito anos? Qualquer um dos cenários dificilmente atingiria o desejado impacto, certo?

O som é fundamental para a experiência cinematográfica, estabelecendo o ambiente, complementando as imagens e controlando as emoções do espectador. A razão por trás da explosão de sistemas de *home cinema* nestes últimos anos não se resume a haver mais pessoas com mais dinheiro a tentarem encontrar formas de o gastar – é porque aqueles que vivem essa experiência rapidamente compreendem o quão mais envolvente um equipamento com múltiplas colunas é em comparação com as pequenas, pequeninas colunas do seu aparelho de televisão.

O anúncio de que as noções acabadas de descrever se aplicam aos videojogos exactamente da mesma forma não deveria ser recebido como uma revelação capaz de provocar um aneurisma. De facto, o papel do som é discutivelmente mais importante nos jogos porque muitas vezes é o elemento que sustenta tudo o resto. Seja para tornar mais credíveis os mundos alienígenas, fazer-vos encolher no sofá ao som do tiroteio na Segunda Guerra Mundial ou colocar-vos no cockpit no pináculo da maquinaria do desporto automóvel, o som dos videojogos tem a tarefa gigantesca de estimular a resposta emocional do jogador às acções que empreende.

Não tem de ser complexo, sequer – apenas apropriado. O uso minimal de notas durante a sequência de abertura de **Super Metroid** na SNES, por exemplo, é uma obra-prima de estabelecimento de um estado de espírito. Mesmo algo aparentemente simples como o "ping" de cada anel coleccionado em Sonic (ou de cada estrela em Mario) desempenha um papel integral no enriquecer da experiência virtual de um jogador.

Naturalmente, a proeza gráfica do actual hardware dos videojogos torna a ilusão mais convincente, mas isso apenas significa que o áudio tem de se esforçar mais para assegurar que, no mínimo, corresponde a esses padrões de realismo, caso contrário é de esperar que toda a experiência se desmorone.

Parente pobre

Mas se o áudio é uma parte tão importante da equação, por que motivo as pessoas tradicionalmente não lhe prestaram grande atenção? Os jogos são muitas vezes jogados com o som demasiado baixo, a um nível que não pode gerar qualquer genuína sensação de imersão. Mas o menosprezo auditivo não é exclusiva de quem joga. Notavelmente, no seio da comunidade de produtores de videojogos o som sempre foi encarado como um cidadão de terceira categoria.

«Quando me juntei à indústria, há cerca de 15 anos, quase todos os aspectos do áudio eram feitos dentro de casa e, em muitos casos, por uma única pessoa. Fiquei muito surpreendido com isto, já que um compositor com formação não é necessariamente um designer de som experiente, um guionista, um registador de diálogo ou um técnico de dobragem», recorda o renomado compositor de áudio para jogos, Richard Jacques, em conversa com a Hype!. «Foi um choque descobrir que o áudio era tão pouco valorizado na indústria de videojogos».

Embora inevitavelmente desapontado pelo cenário com que se deparou, Jacques admite reconhecer que as coisas melhoraram consideravelmente desde então, em grande parte porque as editoras recorrem cada vez mais a produtores externos especializados em áudio. Em parte tal deve-se à complexidade da criação dos videojogos modernos, claro, mas sobretudo a decisão está muitas vezes relacionada com as óbvias vantagens financeiras que oferece.

«Quando consideramos o custo de ter um estúdio próprio totalmente equipado, de compositores e de engenheiros, então a hipótese de nos virarmos para produtores profissionais que vão criar todo o áudio e música de que precisamos começa a fazer todo o sentido», argumenta Tom Pearce, o responsável pelo departamento de som da Streamline Studios. «E quando não estamos a trabalhar num projecto os estúdios não têm de nos pagar!».

Especializar é melhor

Cinismo à parte, há benefícios criativos evidentes na entrega do áudio de um jogo a especialistas. Por um lado, oferece às editoras uma maior variedade de estilos por onde escolher, na esperança de seleccionar aquele que melhor complemente o estilo da produção. Por outro lado, significa que a qualidade técnica é garantida, e este é o principal motivo que coloca os designers de som para videojogos acima dos seus contemporâneos do cinema, acredita Pearce. «Num filme, cada efeito individual é um evento efémero, muito provavelmente escutado uma única vez em todo o filme, enquanto num videojogo um sample de som é um evento recorrente, por vezes proeminente por vezes não, mas a aptidão para esculpir estes eventos tem de igualar, se não mesmo suplantar, a do cinema».

Ainda mais importante, os valores de produção estão hoje em dia mais em linha com as criações de Hollywood. **Wipeout** pode ter introduzido os jogos ao conceito de casar música licenciada com a experiência de jogo, e é uma abordagem que se tem mostrado altamente benéfica em mais do que uma ocasião, mas, claro, é uma abordagem que não se adequa a todo o tipo de títulos. E quando algo mais grandioso é necessário, os jogos já demonstraram que podem igualar os seus primos cinematográficos.

O Richard Jacques Studios é consensualmente apontado como tendo elevado a fasquia na gravação orquestral para jogos, encorajando outros a segui-lo. «Cada projecto em que trabalhamos é produzido com os mesmos valores de produção de um filme blockbuster. Como empresa, conseguimos até fazer com que o negócio do cinema se sentasse e tirasse notas sobre o nosso trabalho», diz Jacques, destacando um trailer que o seu estúdio produziu o ano passado para um importante jogo de próxima geração no qual está actualmente a trabalhar. «Isso foi produzido com os mesmíssimos padrões da indústria cinematográfica. A música foi gravada em Londres com uma orquestra de 93 elementos, misturada em som Surround 7.1. A minha equipa de design de som, que trabalhou em filmes como os "Bond", "Harry Potter" e "Batman Begins", produziu todo o design de som, e misturámos o trailer nos Shepperton Film Studios. O director de áudio na editora afirmou que «este é o áudio de maior qualidade que jamais recebemos».

A qualidade paga-se

Claro, nem todas as bandas sonoras de jogos têm de custar tanto como um avião privado, mas com as expectativas dos jogadores cada vez mais elevadas em relação a outras áreas de conteúdos dos videojogos (i.e., os gráficos), é crucial manter os padrões elevados nos dias que correm.

Pearce acredita que se trata sobretudo de descobrir a melhor abordagem a um projecto, embora não descure as vantagens de gastar mais dinheiro. «Quando tens maior orçamento e mais tempo podes expandir o círculo em direcção a cada vez mais áudio para aquele jogo verdadeiramente *killer* que recordarás anos depois».

E o orçamento é uma das principais razões pelas quais tantas bandas sonoras falham no desempenho da sua função vital. Bom, o orçamento e a incapacidade de alocar ao áudio a porção necessária de uma agenda de produção já demasiado apertada, outra lembrança da atitude depreciativa com que este elemento ainda é tratado. Em muitos casos, as editoras não compreendem os custos e tempo de produção envolvidos na criação de uma banda sonora superior. «Perguntam-me constantemente "pode fazer o jogo soar um pouco mais à Hollywood?", "podemos gravar todo o *score* com uma orquestra por 7.000 euros?", "Pode fazer toda a produção em quatro semanas?"», lamenta Jacques. «Não é que não queiram som de qualidade, é mais uma falta de compreensão da parte de produtores, designers e financeiros, quanto ao custo das coisas, ao número de pessoas e do tempo envolvido na produção».

«Isto tem pura e simplesmente de acabar», avisa Jacques. «Se as coisas forem feitas a "um preço em conta", os críticos e os jogadores vão perceber e, em última análise, isso vai ter uma correlação directa nas vendas e no sucesso de um título. Spielberg disse que "a música e o som representam 50 por cento do valor de entretenimento total de um filme"». E não há qualquer argumento contra a possibilidade dessa percentagem ser igualmente elevada nos jogos. A boa notícia é que a mensagem está lentamente a passar.

A entrada na indústria de profissionais como Tom Pearce, com feitos alcançados em outros sectores, é uma prova dessa realidade, e é encorajador perceber que eles acreditam que a qualidade geral está a melhorar dramaticamente, em especial quando toda a gente começa a estar mais *au fait* quanto às novas possibilidades oferecidas pelas consolas recentes. «Ainda há muito espaço para inovação», admite. «Eu, por exemplo, gosto de empurrar as fronteiras do que é possível mesmo neste ambiente "expandido". Estamos agora muito mais no negócio de criar ambientes credíveis, realistas e, acima de tudo, excitantes, e isso traz as suas próprias dificuldades. Mas se não tivermos gozo em responder a este tipo de desafios, nem sequer estaríamos neste negócio». Depois de décadas a testemunhar a indiferença geral pelo áudio de um jogo, isto soa a música para os nossos ouvidos.

CRIAÇÃO DE ÁUDIO PARA JOGOS

Querem conhecer o processo por trás da criação de áudio para um jogo? Richard Jacques conduz-nos através da sua típica abordagem a um novo projecto: «Exijo acompanhar os criadores o mais próximo possível, visto que isto tem um vasto impacto no resultado final. A minha equipa e eu normalmente investimentos bastante tempo a fazer pesquisa e pré-produção antes de entrarmos na produção áudio integral. Isto significa que estamos totalmente embrenhados no jogo antes que uma única nota de música ou linha de diálogo seja escrita. Os nossos clientes podem confirmar a nossa motivação para entrar nas mentes criativas dos autores, para que todos partilhemos a mesma visão criativa. Contacto regular ao longo do projecto é essencial, como o são todos os materiais relacionados e versões do jogo. Normalmente gastamos muito tempo com os autores no final de um projecto para executar toda a implementação, e então trabalhamos no local com o departamento de Controlo de Qualidade (CQ) para testar o som, visto que obviamente temos maior intimidade com a produção áudio. Trabalhamos de seguida com o estúdio e com a editora para variadas iniciativas de marketing, como a promoção do CD com a banda sonora».

Richard Jacques

Classicamente formado, com extenso reportório em composição orquestral, jazz e outros géneros musicais contemporâneos, é um dos líderes na composição para videojogos. Premiado pela banda sonora sinfónica para **Headhunter**. Outras composições: **Pursuit Force**, **Eight Days** e **Battlestations Midway**.

Tom Pearce

Produtor e engenheiro de som premiado, lidera a divisão de som da Streamline Studios. Um veterano da indústria da música, trabalhou com Elton John, Paul McCartney, Eric Clapton, Jimmy Page ou a Orquestra Sinfónica de Londres. Disco de Platina pelo álbum "Ice On Fire" de Elton John.

TESTES DO MÊS

Os jogos testados nesta edição

Jogo	Nota
Half-Life 2: Episode 2	9
Halo 3	9
Medieval 2: Total War – King...	9
Metroid Prime 3	9
Portal	9
World In Conflict	9
Final Fantasy Tactics	8
Medal Of Honor: Airborne	8
Team Fortress 2	8
Pursuit Force: Extreme Just...	8
Enemy Territory: Quake Wars	7
Eye Of Judgement, The	7
FIFA 08 (X360/PS3/Wii/PSP)	7
Jericho	7
MySims (Wii)	7
NBA Live 08 (PS3)	7
Sega Rally	7
Wipeout Pulse	7
Buzz! Junior: Monstromania	6
FIFA 08 (PS2)	6
MySims (DS)	6
NBA Live 08 (PC)	6
Sonic Rush Adventure	6
Crazy Taxi: Fare Wars	5
FIFA 08 (PC)	5
Loki	5
Tingle's Rosy Rupeeland	5
Dragon Ball Z: Goku Densetsu	4
Dungeons & Dragons Tactics	4
Tamagotchi Party On!	2

FORA DE JOGO

Os jogos mais desejados são sempre os que acabam adiados

Army Of Two (X360/PS3) 1º Trimestre 2008
Brothers In Arms: Hell's Highway (PC/X360/PS3) 1º Trimestre 2008
De Blob (Wii/DS) Março
Frontlines: Fuel Of War (PC/X360) 15 de Fevereiro
Mercenaries 2 (X360/PS3) 1º Trimestre 2008
Metal Gear Solid 4 (PS3) 2º Trimestre 2008
Nights: Journey Of Dreams (Wii) Janeiro
Okami (Wii) Primavera
Spore (PC) 2º Trimestre 2008

LEITORES: OS JOGOS MAIS ESPERADOS

Posição	Jogo	Votação	Previsão
1	Assassin's Creed	16%	16 Novembro
2	Mass Effect	14%	23 Novembro
3	Spore	12%	2º Trimestre 2008
4	Hellgate: London	11%	Já disponível
5	Guitar Hero 3	10%	23 Novembro
6	Super Mario Galaxy	9%	16 Novembro
7	Super Mario Bros. Brawl	8%	2008
8	Fallout 3	7%	Outono 2008
9	Football Manager	7%	Já disponível
10	Lost Odyssey	6%	Fevereiro 2008

Querem participar na eleição dos jogos mais esperados? Enviem a lista dos cinco títulos que mantêm debaixo de olho (ordenada de forma hierárquica, do mais importante para o menos importante) para **leitoreshype@mygames.pt**. O subject do email deve ser "Jogos Mais Esperados". Não esquecer: a lista deve conter apenas jogos que ainda não tenham sido editados em Portugal.

A HYPE! RECOMENDA

PC

MODERNO
Orange Box

Uma compilação de luxo que reúne um dos melhores FPS dos últimos anos, um genial quebra-cabeças e um jogo de acção online que parece uma versão interactiva do filme "The Incredibles".

ALTERNATIVA
World In Conflict

Uma campanha cheia de ritmos e uma componente online irrepreensível fazem de World In Conflict um grande jogo de estratégia.

CLÁSSICO
American McGee's Alice

Alice no País das Maravilhas revisitado à luz do imaginário gótico de Tim Burton.

PLAYSTATION 3

MODERNO
Heavenly Sword

Não tem o brilho de God Of War nem a criatividade de Prince Of Persia mas vale a pena espreitar este jogo, nem que seja só para conhecer a história e a fantástica expressividade das personagens.

ALTERNATIVA
The Eye Of Judgement

Um excelente conceito que precisa de mais tempo no mercado e novas expansões para atingir o mesmo grau de complexidade dos tradicionais jogos de cartas coleccionáveis.

CLÁSSICO
Resistance: Fall Of Man

Não suscita gritos histéricos nem repelões de cabelo, embora encerre pontos interessantes que o tornam único. Um bom jogo de acção.

PLAYSTATION 2

MODERNO
Sega Rally

Sega Rally traz à PS2 o melhor das máquinas arcada: divertimento. Mas condimentado com preciosismos realistas que fazem toda a diferença

ALTERNATIVA
Tomb Raider: Anniversary

O grande mérito deste remake de Tomb Raider é fazer-nos recordar tantas cenas familiares e ao mesmo tempo parecer-nos fresco e novo.

CLÁSSICO
Devil May Cry

Uma obra capaz de proporcionar algumas das mais frenéticas, complexas e belas coreografias de golpes e saltos atléticos que já pudemos apreciar num videojogo

XBOX 360

MODERNO
Halo 3

Um universo coeso, o melhor multiplayer em consolas e um editor que permite reinventar tudo de novo, fazem de Halo 3 um dos jogos do ano.

ALTERNATIVA
Orange Box

Uma compilação de luxo que reúne um dos melhores FPS dos últimos anos, um genial quebra-cabeças e um jogo de acção online que parece uma versão interactiva do filme "The Incredibles".

CLÁSSICO
Dead Or Alive 4

Sequela onde os combates foram refinados, a componente online está mais sólida e o grafismo é fabuloso.

WII

MODERNO
Metroid Prime 3

Após várias experiências falhadas, Metroid Prime 3 prova que a Wii pode mesmo revolucionar os First Person Shooters.

ALTERNATIVA
Super Paper Mario

O velhinho Super Mario Bros reinventado numa aventura que alterna entre as duas e as três dimensões.

CLÁSSICO
The Legend Of Zelda: Twilight Princess

Uma aventura de proporções épicas com jogabilidade old school e uma encantadora direcção artística. A Wii agradece.

PSP

MODERNO
Final Fantasy Tactics

Um jogo que adapta as batalhas por turnos da série Final Fantasy ao conceito on the go da PSP.

ALTERNATIVA
Pursuit Force: Extreme Justice

Uma frenética mistura de tiroteios e sequências de condução ancorada nos blockbusters de acção dos anos 80 e 90..

CLÁSSICO
Burnout Legends

Burnout Legends capta na perfeição a adrenalina das versões originais.

DS

MODERNO
Elite Beat Agents

Um rhythm game com um sentido de estética e de humor que não deixará ninguém indiferente.

ALTERNATIVA
Pokémon Diamond / Pearl

A primeira incursão de Pokémon na DS empresta uma nova roupagem gráfica a um jogo cujo objectivo se mantém inalterado: coleccionar o maior número possível de criaturas.

CLÁSSICO
Animal Crossing

Um simulador de vida de bairro em que é possível estabelecer relações de amizade com os vizinhos e personalizar casas com dezenas de objectos.

LANÇAMENTOS DE NOVEMBRO

PC

BLACKSITE Ecofilmes
CALL OF DUTY 4 Ecofilmes
CRYSIS Electronic Arts
EMPIRE EARTH 3 Infocapital
F.E.A.R. PERSEUS MANDATE Infocapital
FIFA MANAGER 08 Electronic Arts
HELLGATE: LONDON Electronic Arts
KANE & LYNCH Ecofilmes
NEED FOR SPEED: PROSTREET Electronic Arts
PAINKILLER: OVERDOSE Playgames
SIMCITY SOCIETIES Electronic Arts
TABULA RASA Infocapital
TIMESHIFT Infocapital
TOMB RAIDER: ANNIVERSARY Ecofilmes
UNREAL TOURNAMENT 3 Ecofilmes

XBOX 360

ACE COMBAT 6 Atari Ibérica
ASSASSIN'S CREED Ecofilmes
BLACKSITE Ecofilmes
CALL OF DUTY 4 Ecofilmes
ETERNAL SONATA Atari Ibérica
GUITAR HERO 3 Ecofilmes
KANE & LYNCH Ecofilmes
NARUTO: RISE OF A NINJA Ecofilmes
NEED FOR SPEED: PROSTREET Electronic Arts
THE SIMPSONS GAME Electronic Arts
TIMESHIFT Infocapital
TONY HAWK'S PROVING GROUND Ecofilmes
VIRTUA FIGHTER 5 Ecofilmes
WWE SMACKDOWN VS RAW 2008 Ecofilmes

PS3

ASSASSIN'S CREED Ecofilmes
CALL OF DUTY 4 Ecofilmes
GUITAR HERO 3 Ecofilmes
HAZE Ecofilmes
KANE & LYNCH Ecofilmes
LAIR Sony CE Portugal
NEED FOR SPEED: PROSTREET Electronic Arts
RATCHET & CLANK Sony CE Portugal
STRANGLEHOLD Ecofilmes
THE SIMPSONS GAME Electronic Arts
TONY HAWK'S PROVING GROUND Ecofilmes
WWE SMACKDOWN VS RAW 2008 Ecofilmes

Wii

BROTHERS IN ARMS Ecofilmes
EA PLAYGROUND Electronic Arts
FOREVER BLUE Concentra
GEOMETRY WARS: GALAXIES Infocapital
GUITAR HERO 3 Ecofilmes
NEED FOR SPEED: PROSTREET Electronic Arts
RAYMAN RAVING RABBIDS 2 Ecofilmes
RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES Concentra
SUPER MARIO GALAXY Concentra
TABLE TENNIS Infocapital
THE SIMPSONS GAME Electronic Arts
TONY HAWK'S PROVING GROUND Ecofilmes
WWE SMACKDOWN VS RAW 2008 Ecofilmes

PS2

BUZZ! HOLLYWOOD QUIZ Sony CE Portugal
EYETOY PLAY: ASTRO ZOO Sony CE Portugal
GUITAR HERO 3 Ecofilmes
NEED FOR SPEED: PROSTREET Electronic Arts
SINGSTAR LATINO Sony CE Portugal
SPYRO 7: THE ETERNAL NIGHT Infocapital
SYPHON FILTER: DARK MIRROR Sony CE Portugal
THE SIMPSONS GAME Electronic Arts
TONY HAWK'S PROVING GROUND Ecofilmes
WWE SMACKDOWN VS RAW 2008 Ecofilmes

PSP

CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES Ecofilmes
CRASH OF THE TITANS Infocapital
FOOTBALL MANAGER 2008 Ecofilmes
NEED FOR SPEED: PROSTREET Electronic Arts
PRO EVOLUTION SOCCER 2008 Ecofilmes
PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE Sony CE Portugal
SILENT HILL: ORIGINS Ecofilmes
SONIC RIVALS 2 Ecofilmes
SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW Sony CE Portugal
THE SIMPSONS GAME Electronic Arts
WWE SMACKDOWN VS RAW 2008 Ecofilmes

DS

BOULDER DASH-ROCKS! Electronic Arts
CALL OF DUTY 4 Ecofilmes
EA PLAYGROUND Electronic Arts
MARIO PARTY DS Concentra
MYST Ecofilmes
NEED FOR SPEED: PROSTREET Electronic Arts
RAYMAN RAVING RABBIDS 2 Ecofilmes
THE SIMPSONS GAME Electronic Arts
ULTIMATE MORTAL KOMBAT Ecofilmes

METROIDE PRIME 3

SEXO FORTE

No mês em que Halo 3 revoluciona as competições online, outro título fica para a História como um ponto de viragem na interacção com os First Person Shooters numa consola. **JORGE VIEIRA**

Trailer no DVD

9|10

METROID PRIME 3

A RETRO STUDIOS FECHA COM CHAVE DE OURO A TRILOGIA DE SAMUS ARAN. APÓS VÁRIAS EXPERIÊNCIAS FALHADAS, ESTA É A PROVA QUE A WII PODE MESMO REVOLUCIONAR OS FPS.

SISTEMA: WII *AUTOR:* RETRO STUDIOS *EDITORA:* NINTENDO
DISTRIBUIDORA: CONCENTRA

Metroid Prime 3 é o First Person Shooters (FPS) com o melhor sistema de controlo de qualquer consola. Pronto, agora que já tirei as palavras do peito, acompanhem-me nesta prosa e descubram porque é que a nova aventura de Samus Aran arrisca-se a ser um marco histórico para a Wii e para os videojogos em geral.

Quando o Wii Remote foi desvendado no Tokyo Game Show de 2005, os jogadores começaram a sonhar com as múltiplas aplicações de um comando sensível aos movimentos. Esgrimir uma espada. Dar tacadas num campo de golfe. Jogar ténis. A imaginação parecia ser o limite. No meio disto tudo, havia um género de jogos especialmente talhados para o Wii Remote: os First Person Shooters. Jogar um FPS numa consola tornou-se uma experiência corriqueira, especialmente depois do fenomenal sucesso da série **Halo** na Xbox. Os veteranos do gatilho, cujas mãos estão calejadas de anos e anos a metralhar num rato e teclado, garantem que é impossível ter a mesma precisão numa consola do que no PC. Logo, a partir do momento em que os manípulos analógicos são eliminados da equação e entra em cena o Wii Remote, a diversão é garantida. Certo?

Errado. Primeiro foi **Red Steel** a estampar-se ao comprido; depois veio **Far Cry: Vengeance** a deitar por terra as expectativas dos fãs; e, por último, surgiu **Call Of Duty 3**, uma pobre adaptação da série produzida pela Infinity Ward. Todos partilharam o mesmo defeito: um controlo lento, deficiente e pouco intuitivo dos heróis. Ao fim de um ano, muitos questionavam já a real capacidade da Wii em oferecer-nos um FPS que não provocasse tonturas, tal é a desorientação a controlar os movimentos e a mira das armas. Essas dúvidas terminam com Metroid Prime 3.

A série Metroid já tem mais de 20 anos de existência tendo-se transformado numa bandeira das consolas Nintendo, especialmente nos Estados Unidos. As versões originais distinguiram-se pela combinação de plataformas, combates e sequências de exploração através de paisagens labirínticas repletas de armadilhas e obstáculos. Após um hiato de uma década, Samus Aran (a mercenária que protagoniza o jogo) regressou em Metroid Prime, um exclusivo GameCube que levou a franchise para o glorioso mundo dos cenários 3D. Apelidado pela Nintendo como uma aventura na primeira pessoa, o jogo bebeu ainda mais inspiração no filme de ficção científica "Alien" (ver caixa "O Alien japonês") reforçando a acção com trechos cinematográficos e cenários claustrofóbicos que não destoariam na película de Ridley Scott.

Ofuscado pelo êxito das consolas PlayStation, Metroid Prime e a sua sequela **Echoes** transformaram-se rapidamente em peças de culto dos fãs Nintendo. Com a Wii de vento em popa um pouco por todo o mundo, o episódio final desta trilogia vai funcionar como um cartão-de-visita para milhares de jogadores que só agora ficarão a saber quem é Samus Aran, por que razão combate ela os Piratas do Espaço e quais são os terríveis efeitos do Phazon, uma substância que contamina tudo à sua volta.

O ALIEN JAPONÊS

Os autores de Metroid nunca tiveram pejo em incluir nos seus jogos várias referências ao seu filme de eleição: "Alien" (Ridley Scott, 1979).

Para além da protagonista igualmente feminina, a saga Metroid inclui sequências de contagem decrescente e algumas criaturas nascidas a partir de óvulos, a par de enredos futuristas cuja acção se desenrola, por norma, em cenários claustrofóbicos. Mas a homenagem não se fica por aqui: um dos mais temíveis Piratas do Espaço chama-se Ridley, uma alusão óbvia a Ridley Scott.

Samus, a incorruptível

Em Metroid Prime 3, Samus Aran junta-se a outros três caçadores de prémios para investigar quem sabotou o Aurora 242, um supercomputador da Federação Galáctica. Essa é apenas a ponta do icebergue no que diz respeito a um enredo cheio de surpresas e reviravoltas onde não faltam uma série de vilões, alguns deles velhos conhecidos de outras andanças.

A trama é interessante mas o principal foco do jogo é a alternância entre a acção na primeira pessoa e as sequências em que a heroína se metamorfoseia numa bola capaz de rolar e saltar a alta velocidade pelos cenários. A transformação de Samus na Morph Ball permite à Retro Studios desenhar os cenários de uma forma engenhosa em que fendas, condutas de ventilação e *rails* suspensos no ar garantem o acesso a novos pisos e salas secretas.

Tal como referimos anteriormente, os comandos da Wii foram aproveitados para nos imergir ainda mais na atmosfera e tarefas requeridas pelo jogo. A mecânica é simples. Com o Wii Remote controla-se a mira e os disparos da arma, ficando o Nunchuk responsável pela movimentação de Samus. O botão Z permite fixar a câmara num alvo, uma excelente opção para não se perder o norte nas batalhas mais frenéticas.

Através da tecla "–" do Wii Remote acedemos ao menu de visores de Samus Aran. Por norma, a heroína utiliza o monitor de Combate mas é possível activar um ecrã de Análise - para obter relatórios sobre computadores, criaturas e outros elementos do cenário - ou de Raio-X, o qual permite ver e alvejar inimigos através das paredes. Outro visor especialmente útil é o ecrã de Comando: através dele, podemos controlar a nossa nave à distância, ordenando-lhe, por exemplo, que aterre num certo local ou que realize fogo de barragem sobre os Piratas do Espaço.

Os minutos iniciais de Metroid Prime 3 (desenrolados a bordo de uma nave da Federação Galáctica) são tranquilos e introduzem-nos aos comandos básicos da aventura. A assimilação da interface é lenta mas gradual, sendo notável a forma como a Retro Studios conseguiu mapear tantas opções sem nos obrigar a executar combinações de teclas dignas de um contorcionista.

O jogo ganha uma nova dimensão quando utilizamos o Wii Remote como uma extensão natural do corpo. Teclar um código num painel, rodar e puxar alavancas ou sacudir um inimigo mais "peganhento" são tarefas cuja execução imita os movimentos do nosso braço. Quando Samus Aran passa a empunhar um gancho no braço esquerdo, o jogo fica ainda mais divertido: o Nunchuk permite-nos arremessar o gancho na direcção de uma porta ou pedaço de sucata, sendo possível arrancar os objectos com um rápido puxão na nossa direcção. Em combate, a experiência é ainda mais hilariante pois é possível utilizar esta técnica para despojar os inimigos dos respectivos escudos!

As contas que o jogo fez

Metroid Prime 2 + Comandos Wii – Multiplayer = Metroid Prime 3

NA NET

Sites Relacionados:

http://wii.nintendo.com/site/metroidprime3/index.jsp
www.metroid.com

Truques e Dicas:

www.gamefaqs.com/console/wii/file/928517/50160
www.gamefaqs.com/console/wii/code/928517.html
GhostReconAdvancedWarfighter2.htm

REPÚBLICA PORTUGUESA (République Portugaise – The Portuguese Republic)
BILHETE DE IDENTIDADE DE CIDADÃO NACIONAL
CARTE D'IDENTITÉ DE CITOYEN NATIONAL
IDENTITY CARD OF NATIONAL CITIZEN

Gunpei Yokoi

Foi uma figura-chave da Nintendo na década de 80. Depois de ter inventado a Game & Watch, o designer japonês chefiou o R&D1, estúdio responsável por títulos emblemáticos como **Fire Emblem**, **Kid Icarus** e, claro está, Metroid. Em 1989 Yokoi voltou a acertar na mouche com a criação da Game Boy, a consola mais vendida de sempre antes do reinado PlayStation.

Para além de sermos brindados com novas armas, truques e paisagens cada vez mais surreais, a Retro Studios gere muito bem os ritmos de jogo, intercalando a resolução de puzzles, combates e explorações de cenários.

Caixinha de surpresas

Metroid Prime 3 é um daqueles jogos que "crescem" à medida que avançam rumo ao seu epílogo. Para além de sermos brindados com novas armas, truques e paisagens cada vez mais surreais, a Retro Studios gere muito bem os ritmos de jogo, intercalando a resolução de puzzles, combates e explorações de cenários com conta, peso e medida.

A partir do momento em que Samus é equipada pela Federação Galáctica com um DMP (Dispositivo de Melhoramento de Phazon), entra outra variável em jogo: o Hipermodo. Esta habilidade especial faz com que os ataques e a resistência de Samus recebam um *boost* temporário mas uma utilização prolongada deste truque começa a esgotar a energia da heroína. Saber quando e onde recorrer ao Hipermodo é outro detalhe que torna o progresso na campanha bastante aliciante. Os confrontos com os líderes dos Piratas do Espaço e outras monstruosidades são um dos pontos altos da aventura, não só pelo frenesim das batalhas mas, sobretudo, pelas tácticas que é preciso empregar para levar de vencida cada adversário. Neste aspecto, Metroid Prime presta tributo aos jogos dos anos 80 em que cada *boss* de fim de nível era um desafio único e memorável.

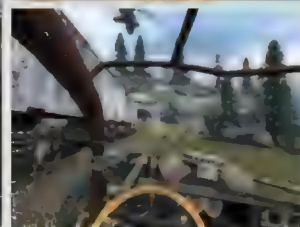
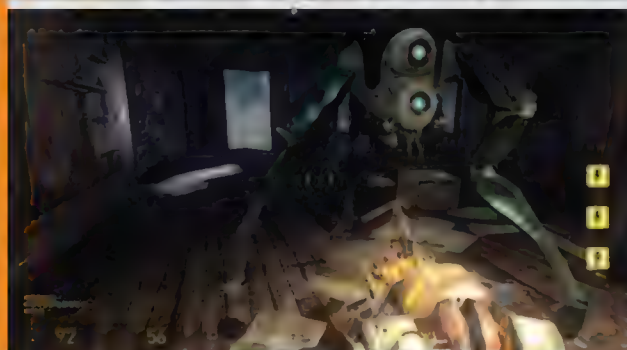
A grande diferença é que, agora, em vez de esmurrarmos teclados ou partirmos joysticks, agitamos os braços no ar qual lunático fugido do Júlio de Matos.

A mecânica de combate está tão bem implementada que não se percebe muito bem como é que a Retro Studios deixou cair a vertente multiplayer de Echoes, malgrado todas as críticas que lhe foram apontadas. Depois de títulos como **WarioWare**, **Rayman Raving Rabbids** e **Mario Party 8** animarem as festas lá de casa, por que razão não temos direito a umas carnificinas de Wii Remote em riste e Nunchuks a voar?

Esta é uma das poucas falhas de uma obra que prova não ser a Wii é uma coutada exclusiva dos jogadores casuais. Era impossível fazer um bom FPS na Wii? Yeah, right.

Metroid (NES, 1986) possuía cinco finais distintos. Num deles, Samus Aran surge em biquíni a dar os parabéns ao jogador.

ORANGE BOX: HALF LIFE 2: EPISODE 2

REGRESSO À RIBALTA

Desde o momento em que acordamos meio abalados de um desastre de comboio, Episode 2 mostra a sua raça. De 20 em 20 minutos ocorre algo de grandioso – e atenção que, ao contrário de Episode 1, esta nova aventura prolonga-se por mais de meia dúzia de horas.

As contas

Starship Troopers +

Argumento de J.J. Abrams x

Pé-de-cabra =

Episode 2

A PLAYSTATION 3 É UM «DESPERDÍCIO DE TEMPO»

Enquanto os jogadores de Xbox 360 se regozijam a jogar Orange Box, incluindo Half-Life 2 e Episode 1 (que são uma estreia na plataforma), os possuidores da PlayStation 3 vão ter de esperar mais algum tempo. A razão é simples: não é a Valve que está a preparar Orange Box para a consola da Sony mas sim uma equipa da Electronic Arts. O presidente da Valve, Gabe Newell, não esconde o seu desdém pela programação no processador Cell, tendo qualificado a PlayStation 3 como «um desperdício de tempo» em entrevista à revista britânica Edge. Resta lembrar que antes de formar a Valve, Gabe Newell integrava a equipa responsável pelo Office... da Microsoft.

Making-of no DVD

Quando a produção de um jogo se arrasta por muito tempo, ou quando temos a sensação de que alguém anda, passe a expressão, a retirar o leite sempre da mesma vaca, o primeiro instinto é desvalorizar o título em questão.
Este tipo de factores baixam expectativas e dificultam a vida a quem tem de explicar que Half-Life 2: Episode 2 é uma jornada brilhante. Trata-se do primeiro jogo a conter todos os ingredientes de episódio memorável, desde o tempo de duração ao clímax final, sem esquecer o monumental *cliffhanger* que nos deixa inquietos pelo próximo capítulo. A sensação será familiar a todos os que já terminaram uma temporada da série televisiva "Lost".
Half-Life 2 propõe que acompanhemos o trajecto do cientista Gordon Freeman num combate lado a lado com o movimento de resistência que defende a City 17 de uma invasão – quiçá alienígena. Pelo caminho, o jogador conhece a jovial Alyx, a sua companheira de viagem. Em **Episode 1**, Gordon e Alyx entram dentro do centro de comando da invasão, roubam um código misterioso e fogem da amaldiçoada City 17. Episode 2 desafia-nos a rumar em direcção a uma tal floresta branca para entregar o código a cientistas competentes. Sem lançar demasiados spoilers, não vai tardar até que aconteça algo a Alyx, e Gordon (o jogador) se sinta como a mais insignificante peça no panorama geral dos acontecimentos.
Desde o momento em que acordamos meio abalados de um desastre de comboio, Episode 2 mostra a sua raça: estamos perante uma espécie de versão futurista de "The Lord Of The Rings", com tiques de **Halo 2**. É difícil esquecer o cenário de abertura, desafogado, com uma grandiosa tempestade a anunciar o fim do mundo, bem lá no horizonte. Tal como é memorável a determinação com que o exército invasor marcha sobre uma imensa ponte, sempre em direcção a norte. De 20 em 20 minutos ocorre algo de grandioso – e atenção que, ao contrário de Episode 1, esta nova aventura prolonga-se por mais de meia dúzia de horas.

NA NET

Sites Relacionados:
http://orange.half-life2.com/hl2ep2.html

Truques e Dicas
www.gamefaqs.com/computer/doswin/data/942003.html

9|10

HALF-LIFE 2: EPISODE 2

EPISODE 2 É UM CONCENTRADO DE ACÇÃO, AVENTURA E RESOLUÇÃO DE ENIGMAS QUE AGARRA O JOGADOR DESDE O PRIMEIRO MINUTO DO JOGO

SISTEMA: PC/X360 AUTOR: VALVE SOFTWARE
EDITORA: ELECTRONIC ARTS DISTRIBUIDORA: EA PORTUGAL

Gravidade e improviso

A Gravity Gun – uma ferramenta que permite agarrar em objectos dos cenários e projectá-los contra os adversários – é a primeira arma a regressar ao inventário de Freeman. Seguem-se as pistolas, a caçadeira e um leque de vários outros instrumentos de morte já familiares. Pela altura em que encontramos a primeira metralhadora estamos enfiados numa caverna com umas largas centenas de insectos, os Ant Lions, a atacar meia dúzia de gatos pingados a partir de todas as direcções, tal como no filme "Starship Troopers". A forma como o jogador é obrigado a conservar munições torna o desafio mais interessante e obriga-o a procurar formas diferentes de interagir com os cenários, tais como pegar fogo a válvulas de gás ou atrair inimigos para a mira certeira de Alyx.
A maior prova de talento da Valve é a capacidade de mudar de registo com frequência: num momento andamos de pé-de-cabra em punho a rastejar no escuro matando zombies; pouco depois toureamos monstros fálicos e cravamos-lhes chumbadas no lombo (?); e, mais avante, arrumamos carros com a Gravity Gun para mudar o sentido de inclinação de uma ponte. Em resumo, este capítulo tem tudo o que Half-Life 2 tinha de marcante, mas de uma forma mais concentrada.
Regra geral, o segundo episódio de uma trilogia é o mais interessante e dramático, por ser aquele onde o enredo se densifica e ficam uma série de questões pendentes. Aparentemente é isso que está a acontecer com Half-Life 2, mas teremos de esperar por **Episode 3** para poder testar a teoria. Para já, é agradável observar que finalmente a Valve percebeu como deve ser feito um jogo episódico, pelo menos no que respeita ao conteúdo – porque a pontualidade deixa muito a desejar.

1 2 3

WORLD IN CONFLICT

A MÃE RÚSSIA INVADIU O TIO SAM

Russos contra americanos, é a Guerra Fria outra vez. Cansados? Calma, World In Conflict merece atenção. É um dos RTSs que mais barreiras quebra desde que o género nasceu. **FREDERICO TEIXEIRA**

A União Soviética não foi fragmentada. A corrida espacial e nuclear contra os Estados Unidos não terminou. O clima de espionagem e combate ideológico entre estas duas nações e respectivos aliados continua. Ou seja, Mikhail Gorbachev não orquestrou reformas como a Perestroika ou a Glasnost, nem se reuniu com Ronald Reagan para encerrar o capítulo de desconfiança e militarização que ficou conhecido para a história como a Guerra Fria – nome da autoria do escritor George Orwell. Em vez disso, as duas potências deixaram de travar a sua guerra por intermédio de aliados e resolveram enfrentar-se em solo europeu. A NATO e os Estados Unidos pareciam estar a dar conta da ameaça de Leste quando o gambito dos soviéticos veio à tona. As forças da Mãe Rússia invadiram o solo norte-americano perto da fronteira com o Canadá, em Seattle.

Este cenário foi traçado pelo escritor especializado na Guerra Fria, Larry Bond, e é emotivamente narrado pelo actor Alec Baldwin em World In Conflict. A produção, levada a cabo pela Massive Entertainment (a mesma de **Ground Control**), desafia o jogador a defender a América da "ameaça comunista" e, mais tarde, recua no tempo para que se controlem os capacetes azuis na Europa.

Como será evidente pelas imagens, trata-se de um jogo de estratégia em tempo real (RTS), mas o que as imagens não nos dizem é que World In Conflict não replica a fórmula de congéneres tais como **Command & Conquer**, **Supreme Commander** ou **Company Of Heroes**. Não me interpretem mal, continua existir um campo de batalha onde se controlam dezenas de unidades através de uma interface competente e familiar aos adeptos do género, com honras de formações de batalha, caixas de selecção de unidades, habilidades especiais e uma árvore de poderes especiais.

Lembram-se de **Medal Of Honor: Allied Assault**? Foi um dos primeiros jogos a colocar-nos na pele de um soldado, uma simples peça num grande tabuleiro. Em World In Conflict passa-se o mesmo. Somos um mero líder de pelotão que combate lado a lado com homens que têm o mesmo número de divisas, obedecendo às ordens de um general. Na campanha, os nossos camaradas são controlados por uma inteligência artificial competente, ao passo que nas partidas online o trabalho de equipa é

levado a cabo por um conjunto de jogadores – 16 no máximo. Em qualquer um dos casos somos obrigados a reaprender a forma de jogar um RTS, passando a agir em equipa e sem meter o bedelho em todos os problemas que surgem no minimapa do canto inferior esquerdo – é simplesmente impossível "ir a todas" desviando recursos para cada um dos pontinhos vermelhos. Desta forma, o jogador é forçado a tomar partido, a olhar para o panorama global, a escolher quando deve ou não separar tropas, a fazer sacrifícios. Em resumo, é forçado a tomar decisões verdadeiramente tácticas.

Espírito de equipa

World In Conflict pode ser considerado o pai dos RTSs por equipa, principalmente na vertente para múltiplos jogadores, onde nos é dada a escolher uma de quatro especializações - Infantaria, Cavalaria, Apoio ou Força Aérea. Se somos um jogador de Infantaria e as nossas tropas atravessam um descampado, elas podem ser facilmente esmagadas por um adversário com tanques. Claro que é possível pedir uma escolta ao companheiro que controla os helicópteros e aviões, mas isso de pouco ou nada vai servir se o outro lado tiver alguém com a função de Apoio, um especialista em reparar tanques e escoltá-los com forças antiaéreas. Moral da história: o ideal é que os vários jogadores se coordenem e façam bom uso do sistema nativo de comunicação por voz.

Durante muitos anos a estratégia em tempo real esteve presa a um estilo de combates semelhante às ofensivas relâmpago da cavalaria alemã durante a Segunda Guerra Mundial (a *blitzkrieg*): o jogador tentava reunir muitas tropas para destruir rapidamente as tropas e bases adversárias. Recentemente, títulos como Company Of Heroes mostraram que é interessante ignorar a parte de gestão para reforçar a componente táctica. Já obras como Supreme Commander mostraram que o resultado de uma batalha varia de acordo com a capacidade em nos adaptarmos a um panorama sempre em mudança, com novos leques de objectivos. World In Conflict junta o melhor destes dois mundos e aperfeiçoa a fórmula. Ou seja, o jogador não é um construtor civil, é um militar que comanda o seu pelotão em coordenação com outros militares. E não existe "O" objectivo, mas antes uma série de micromissões (umas primárias, outras secundárias) que, no seu conjunto, determinam o resultado de cada batalha.

No modo de campanha isto significa que, para atrasar uma ofensiva soviética, podemos ser chamados a segurar uma ponte por uns instantes. Depois é-nos ordenado que recuemos para o centro de uma cidade, juntamente com os outros camaradas. E, por fim, quando se chega à conclusão de que a batalha está perdida, o general pode pedir ao jogador para destruir todas as fontes de combustível da uma cidade para que o inimigo fique sem recursos – também é interessante que World In Conflict assuma a derrota como um aspecto digno de ser abordado até porque, historicamente, saber gerir as derrotas é um dos factores determinantes para vencer uma guerra.

O MURO DE BERLIM

Após a derrota na Segunda Guerra Mundial, a Alemanha foi dividida em quatro zonas de ocupação controladas pelos Aliados. Para muitos historiadores foi neste período que se iniciou o clima de tensões internacional que deu origem à Guerra Fria. Poucos anos depois, em 1949, a Inglaterra, a França e os Estados Unidos formaram a República Federal Alemã, enquanto a República Democrática da Alemanha ficava sobre a tutela das políticas soviéticas. Com o escalar de tensões da Guerra Fria mais esta divisão era fomentada. Em Agosto de 1961 nascia o Muro de Berlim, uma vedação de arame. A partir de 62, a vedação foi reforçada com mais arame. Três anos depois era construído um muro de cimento. E em 1975, era a vez de o cimento ser reforçado. Em 1989, no mesmo ano em que os Estados Unidos e a União Soviética resolveram parte das suas divergências, o muro foi derrubado. Um ano depois, a Alemanha era reunificada. O que tem isto a ver com World In Conflict? A versão de coleccionador do jogo oferece um pedaço deste muro que serviu de barómetro e ícone da Guerra Fria.

NA NET

Sites Relacionados:
www.worldinconflict.com

Truques e Dicas:
www.gamefaqs.com/computer/doswin/code/932462.html

O menu de poderes especiais permite lançar ataques devastadores tais como salvas de artilharia napalm ou, claro, ogivas nucleares.

O jogador é presenteado com pontos de reforço com base na sua prestação e estes podem ser gastos para encomendar novas unidades.

As unidades destruídas são totalmente reembolsadas mas os respectivos pontos de reforço levam tempo até ficarem disponíveis.

O minimapa e o botão de objectivos. Regra geral existem cinco a dez micro-objectivos por missão.

O campo de batalha é totalmente destrutível.

A infantaria pode ser colocada dentro de edifícios pelo jogador. Ou então este pode simplesmente carregar num botão para que manobra seja automática.

–

x

=

À conquista do online

Quando entramos nos servidores online, estes micro-objectivos são substituídos pelos modos Domination, Assault e Thug-Of-War. Em Domination os jogadores batalham pelo controlo do maior número de áreas estratégicas e vence a equipa que tiver somado mais pontos de domínio ao fim de 20 minutos. O modo Assault coloca uma equipa a atacar e a outra a defender e depois inverte as posições, saindo vitorioso quem conseguiu conquistar o adversário mais rapidamente. E por fim temos a jóia da coroa, Thug-Of-War, que começa com uma fogosa batalha pelo domínio de uma área central no terreno. Quando uma equipa o consegue fazer, a zona de domínio muda de localização, ficando mais próxima do jogador em desvantagem, e assim sucessivamente até que as tropas derrotadas são praticamente empurradas para fora do cenário.

A par destes modos e dos mecanismos que incentivam a um jogo em equipa, World In Conflict conta com páginas pessoais com um manancial de estatísticas, apresenta um serviço de mensagens instantâneas e inclui uma ferramenta para formação, organização e gestão hierárquica de clãs – algo que herda de MMORPGs como **World Of Warcraft**. Também é possível agendar competições entre clãs que contam para um ranking mundial, criar mapas e *mods*, e a Massive já lançou uma nova ferramenta que permite gravar ou emitir os jogos em directo. Ou seja, este título tem o conteúdo e as ferramentas necessárias para se afirmar como o RTS de eleição tanto online como nas competições de desportos electrónicos. Basta olharmos para o passado: **Counter-Strike** veio trazer uma nova dinâmica aos First Person Shooters e aos e-Sports por introduzir uma dinâmica de competição em grupo. World In Conflict faz o mesmo e, curiosamente, é o RTS que partilha mais semelhanças com um First Person Shooter.

9|10

WORLD IN CONFLICT

UMA CAMPANHA CHEIA DE RITMO E DECISÕES QUE ENVOLVEM SACRIFÍCIOS E UMA COMPONENTE ONLINE IRREPREENSÍVEL, FAZEM DE WORLD IN CONFLICT UM GRANDE JOGO DE ESTRATÉGIA.

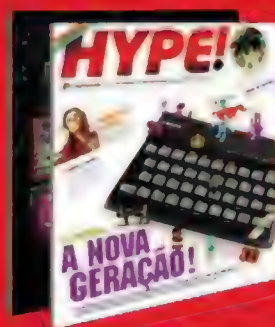
SISTEMA: PC AUTOR: MASSIVE ENTERTAINMENT
EDITORA: VIVENDI UNIVERSAL DISTRIBUIDORA: INFOCAPITAL

Todos os mapas de World In Conflict foram desenvolvidos de acordo com uma "filosofia de 20 minutos". Para a Massive Entertainment, este foi um factor decisivo para imprimir ritmo num género por vezes enfadonho.

GANHE JÁ UM LEITOR MP3*

E DUAS EDIÇÕES GRÁTIS!

Poupe €10

Com DVD
50 Euros
10 edições + 2 de oferta

Poupe €6

Sem DVD
30 Euros
10 edições + 2 de oferta

P.V.P. €64,90

Com uma ligação USB directa pode ligar directamente o novo YP-U3 (com 1 Gb de memória) ao seu PC e aceder à sua música facilmente em qualquer lado.

* Promoção válida até 31 de Outubro de 2007, limitada ao stock existente de 100 unidades.

OPÇÃO / DADOS PESSOAIS

■ **COM DVD** Sim, desejo subscrever a Hype! pelo período de um ano (12 revistas e 12 DVD), no valor de 50 euros (poupando 10 euros).

■ **SEM DVD** Sim, desejo subscrever a Hype! pelo período de um ano (12 revistas), no valor de 30 euros (poupando 6 euros).

NOME

MORADA

LOCALIDADE

CÓDIGO POSTAL

B.I.

TELEFONE

EMAIL

Os dados recolhidos serão tratados informaticamente e destinam-se aos envios relacionados com a sua encomenda e respectivas operações administrativas e estatísticas. O assinante tem garantido o acesso aos seus dados e respectiva rectificação. Se pretender que os seus dados não sejam facultados a terceiros, assinale aqui ■

FORMA DE PAGAMENTO

■ **AUTORIZAÇÃO DE DÉBITO EM CONTA** Exmos. Srs, por débito na conta abaixo indicada queiram proceder, até nova comunicação, aos pagamentos das importâncias referentes à revista Hype! apresentadas por VASP Premium, Lda. A subscrição renovar-se-á automaticamente até minha indicação em contrário.

TITULAR DA CONTA | BANCO

N.I.B. | BALCÃO

DATA | ASSINATURA

■ **DÉBITO NO CARTÃO DE CRÉDITO** ■ Mastercard ■ Visa (não se aceita Visa Electron)

N.º | C.V.V.* | VALIDADE

Se preferir, por razões de segurança, faça a assinatura através de cartão de crédito por telefone (214 337 036) ou preencha, fotocopie e envie por fax (214 326 009). *3 últimos digitos, no verso, sobre a assinatura

■ **CHEQUE** Envie o cupão preenchido e o cheque (à ordem de Vasp Premium) no valor correspondente à assinatura dentro de um envelope fechado para: VASP PREMIUM, APARTADO 1172, 2739-511 AGUALVA CACÉM.

CHEQUE Nº | BANCO

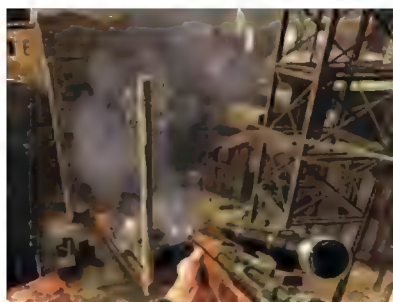
HY01

Call Center: 214 337 036 • Fax: 214 326 009 • Correio: VASP PREMIUM, APARTADO 1172, 2739-511 AGUALVA CACÉM

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

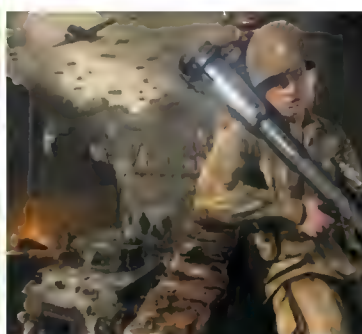
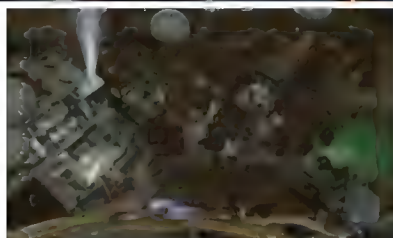
CAVALEIROS ALADOS

Saltar de um avião e aterrar algures no meio de um campo de batalha: será assim tão divertido? Coloquem o pára-quedas e dêem o salto connosco. **GONÇALO BRITO**

Trailer no DVD

NA NET

Sites Relacionados:
www.ea.com/moh/airborne

Truques e Dicas:
www.gamewinners.com/DOSWIN/blmedalhonorairborne.htm
www.gamewinners.com/xbox_360/MedalOfHonorAirborne.htm

8|10

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

ABORDAR AS BATALHAS PELO AR CRIA POSSIBILIDADES ESTRATÉGICAS NUM JOGO QUE PODIA SER MAIS DIVERTIDO SE NÃO FOSSEM ALGUNS MOMENTOS DE MONOTONIA.

SISTEMA: PC/X360 *AUTOR:* EA LOS ANGELES *EDITORA:* ELECTRONIC ARTS *DISTRIBUIDORA:* EA PORTUGAL

O avião segue sacudido pelo fogo das antiaéreas inimigas. Junto à porta aberta está o nosso comandante que berra alto «quem não saltar por iniciativa própria será empurrado para fora do avião!». Momentos depois, o oficial é atingido e rapidamente incinerado. Salto para a escuridão. Ao olhar para o cenário de guerra que se estende alguns metros abaixo, sinto uma dor nas palmas dos pés que me relembra o medo de alturas. O fumo verde que sobe de algumas das zonas da aldeia lá em baixo indica onde é seguro aterrar, mas posso manobrar o meu pára-quedas para ir parar praticamente onde eu quiser.
Ainda antes de atingir o solo reparo que alguns dos meus colegas estão sitiados por fascistas italianos. Aterro na retaguarda dos vilões, qual anjo vingador. As hipóteses de sobrevivência dos meus camaradas acabaram de melhorar drasticamente.
O comportamento dos adversários é algo errático. Tanto fazem fogo de cobertura e se escondem das minhas balas, como correm na minha direcção como se eu fosse um velho amigo que não vêem há anos. Talvez o objectivo seja confundir-me mas, pelo sim pelo não, dizimo-os a todos. Por vezes atiram-me granadas e fico a perceber que não gostam de mim, por isso pontapeio-as de volta para eles.
Estar num território aberto onde me posso movimentar livremente traz à acção uma enorme carga de imprevisibilidade. Aconteceu-me ser emboscado e uma vez até apanhei um soldado inimigo sentado, escondido atrás de um muro com o intuito de matar quem passasse. *Camper*! Por outro lado, é difícil não esboçar um sorriso quando se vê os Aliados correrem decididos em direcção ao inimigo e, alguns segundos volvidos, a fugirem com igual determinação.
A vida no terreno é assim mesmo, de loucos. Num momento é necessário sabotar depósitos de combustíveis, e noutro dou por mim a colocar explosivos numa caserna e a fugir de lá para fora enquanto o tecto e as paredes desabam à minha volta. Intenso de facto.
Infelizmente, as coisas não são sempre assim tão, digamos, divertidas. Existem vários momentos em que não acontece nada de extraordinário. Sim, matar nazis pode ser giro, mas torna-se monótono se não me for oferecido de uma forma interessante.
Em suma, gosto de saltar de pára-quedas e da vantagem estratégica que isso me dá. Gosto de lutar em espaços amplos porque isso permite concluir os objectivos pela ordem que bem me apetece, além de que posso surpreender e ser surpreendido. Mas esperava que os meus inimigos e aliados fossem mais inteligentes. Não obstante, esta é uma guerra que gosto de travar. Pelo menos até ter a sorte do nosso malogrado comandante.

As contas que o jogo fez

Allied Assault

+

Pára-Quedas

–

Dia D

=

Medal Of Honor: Airborne

MYSIMS
SIMS EM PONTO PEQUENO

Trailer no DVD

Abram a DS e liguem a Wii para uma aula de relações públicas e de decoração de interiores.

RUI GUERREIRO D'ÂNGELA

Todos sabem como é. Uma pessoa trabalha de sol a sol. Encontra uma miúda, num bailarico. Acha-a interessante. Oferece-lhe prendas. Namora. Casa. E continua a trabalhar o dia inteiro.

Esta é a premissa da série **Harvest Moon**, o exemplo mais complexo deste tipo de jogos de simulação de interacções sociais. O objectivo é criar relações pessoais com todas as personagens do jogo, gerir a nossa quintarola e conseguir ter um filhote. Numa primeira vista parece um jogo bastante entediante mas, pelo contrário, a sua simplicidade e simulação de interacção social, vicia. Mais ou menos o mesmo que **The Sims**, que reproduz as nossas acções do dia-a-dia, com alguns *twists*.

Este fenómeno pode ser lido à luz da teoria defendida por Steven Johnson, em "Tudo o que é mau, faz bem", onde ele afirma que os *reality shows* apelam à inteligência emocional e ao pensamento colateral.

A maneira como vemos os outros a desenvolver uma relação e identificar as estratégias sociais ajuda-nos a compreender melhor a nossa interacção social e os códigos implícitos de comunicação.

Harvest Moon e **Animal Crossing**, por exemplo, forçam-nos a abordar e comunicar com os outros habitantes da cidade onde vivemos. O nosso trabalho e a nossa progressão dependem disso. De meros espectadores passamos a ser actores.

Fiel à série que lhe deu origem, MySims também é um projecto feito para conquistar o *mainstream*. Primeiro, devido à sua simplicidade. Os jogadores não têm de se preocupar muito com as finanças e as acções requeridas são menores. Segundo, a progressão é mais rápida e os sistemas de conversação são mais intuitivos.

Na versão Wii, a interacção baseia-se em ser simpático ou antipático e pela decoração interior ou exterior da casa. Para a DS o sistema de conversação é mais evoluído. Para agradarmos ao outro temos de dar presentes e de manter uma conversação com *emoticons*, consoante a reacção do outro interlocutor.

À partida não parece ser importante, mas esta é a base dos dois jogos. Porque ambos têm o mesmo objectivo. As cidades para onde vamos estão desertas e cabe a nós atrair habitantes, no caso da Wii, e turistas, no caso da DS. Daí a importância da comunicação interpessoal e das relações sociais. Aliás, a nível pedagógico cremos que a versão DS será a mais interessante, porque exige ao jogador que interprete a reacção do interlocutor, seja através de corações, de notas musicais, ou pela música que se ouve ao longo da conversação. Ou seja, na versão DS o jogador vê-se no papel de um verdadeiro relações públicas, onde o progresso da sua cidade depende directamente da qualidade do seu trabalho.

Na versão Wii a comunicação passa pela decoração e construção estilo Lego. Para aliciar as pessoas a instalarem-se na sua cidade, o jogador tem de perceber os seus gostos e adequar a moradia e a decoração. Para isso, conta com vários blocos de construção de diversas formas e feitios, janelas, portas, candeeiros, clarabóias e telhados. As conjugações são variadíssimas.

Ainda existe uma característica importante em MySims para a Wii: as essências. Uma característica que se obtém através da conversação com as outras personagens e que nos dá pistas sobre a maneira de ser de cada uma. Podemos aplicá-las para adequar a moradia e mobiliário à personalidade dos Sims, através da pintura das paredes, chãos e mobiliário.

Ambas as versões deste título da Maxis, à sua maneira, pedem que experimentemos, que testemos todas as possibilidades de conversação/decoração. O sistema exige-nos. E nós deixamo-nos levar.

Na Wii, perdemo-nos na modificação das casas, relembrando os Legos que nos permitiam construir os nossos mundos virtuais. Apesar de alguns problemas no software de reconhecimento dos movimentos do Wii Remote. Às vezes é impossível acertar com as peças de uma cadeira no local certo, devido a uma confusão entre a esquerda e o baixo.

Na DS, as conversas acabam por nos interessar mais que os minijogos, redundantes e pouco interessantes. Aliás, esta é a versão menos entusiasmante. Porém, uma boa introdução aos mundos de Animal Crossing e de Harvest Moon.

INTRODUÇÃO AO GÉNERO

Quem quiser explorar este tipo de jogos de estratégia, ou de simulação de actos sociais, poderá começar com MySims. A jogabilidade é simples, intuitiva e não é necessário preocupar-se com a componente de gestão financeira. Óptimo para os mais novos.

*A seguir, o interessado poderá experimentar **Animal Crossing**. Mais complexo que MySims e mais interessante de explorar. As personagens (animais) e os diálogos são divertidos, as relações mais próximas e os objectivos mais diversos.*

*Por último, apresenta-se a série **Harvest Moon**. O sistema de jogo é mais profundo do que os títulos anteriores, porque mistura conceitos de gestão financeira com interacção social. Aqui o jogador sente mais as consequências da sua acção e a importância da relação com os outros habitantes da aldeia.*

DS 6|10 WII 7|10

MY SIMS

DUAS OFERTAS SIMPLES E INTERESSANTES QUE TENTAM EXPANDIR A MARCA SIMS. PENA ALGUNS PROBLEMAS COM O WII REMOTE.

SISTEMA WII/DS *AUTOR.* MAXIS *EDITORA* ELECTRONIC ARTS *DISTRIBUIDORA.* EA PORTUGAL

As contas que o jogo fez

Animal Crossing – Dinheiro + Emoticons = MySims

NA NET

Sites Relacionados:

http://mysims.ea.com

http://pt.wikipedia.org/wiki/MySims

Truques e Dicas:

www.gamewinners.com/nds/MySims.htm

www.gamewinners.com/wii/MySims.htm

Não pares de jogar

Encontra a diversão em **http://www.mygames.pt**

Tudo sobre os melhores jogos, as críticas mais rigorosas, as notícias mais frescas, todos os ficheiros e uma comunidade de jogadores como tu à tua espera.

ASSINE JÁ A HYPE!

A revista de culto da rede MyGames

1 EURO = 2 HYPE!

Receba duas edições por apenas 1 euro. Oferta única de lançamento!

DADOS PESSOAIS

NOME

MORADA

LOCALIDADE

COD. POSTAL

TELEFONE | B.I.

EMAIL

Os dados recolhidos serão tratados informaticamente e destinam-se aos envios relacionados com a sua encomenda e respectivas operações administrativas e estatísticas. O assinante tem garantido o acesso aos seus dados e respectiva rectificação. Se pretender que os seus dados não sejam facultados a terceiros, assinale aqui ☐

FORMA DE PAGAMENTO

■ **AUTORIZAÇÃO DE DÉBITO EM CONTA** Exmos. Srs, por débito na conta abaixo indicada queiram proceder, até nova comunicação, aos pagamentos das importâncias referentes à revista Hype! apresentadas por VASP Premium, Lda. A subscrição renovar-se-á automaticamente até minha indicação em contrário.

TITULAR DA CONTA

BANCO | BALCÃO

N.I.B.

DATA

ASSINATURA

HY02

Call Center: 214 337 036 Promoção válida para revista sem DVD. A sua assinatura renovar-se-á automaticamente por um ano caso não nos dê instruções em contrário, no prazo de duas semanas após recepção da primeira revista.

HALO 3

O PRIMEIRO HERÓI DO SÉCULO XXI

Dizem que Halo é mais do que um jogo, que é um novo Star Wars para a Geração Connected. O que explica este sucesso: o jogo ou a máquina de marketing por trás dele? **NELSON CALVINHO**

O que se pode dizer de um jogo que já bateu o recorde de *box-office* da indústria de entretenimento quando esta edição da Hype! for para as bancas, deixando os maiores blockbusters do cinema quase fora de vista no espelho retrovisor? A Microsoft enviou cópias de Halo 3 aos jornalistas apenas no dia do lançamento mais esperado do ano e, especialmente no caso dos escribas do papel, já poucas opiniões haverá a influenciar. Um jogo desta magnitude já polarizou a opinião de milhões muito antes do seu lançamento. Já havia aqueles a favor e os contra, meses antes de Halo 3 ser experimentado comercialmente. E o público mainstream passou a ser obrigado a ter uma opinião graças à máquina trituradora de marketing da Microsoft. Dizia-se da trilogia "Lord Of The Rings", escrita por Tolkien, que o mundo estava dividido entre os que a tinham lido e os que ainda a iam ler. De Halo 3, pode-se dizer quase o mesmo. Pelo menos em terras americanas, porque o estatuto de *happening* ter-se-á registado sobretudo ali e em mais um ou outro território europeu de referência onde a Xbox 360 está bem implantada.

Halo 3 marca o início de uma nova era dos videojogos: é o primogénito blockbuster desta indústria, embora no passado outros jogos tenham gozado de enorme mediatismo. Da mesma forma que "Jaws" é considerado o primeiro blockbuster do cinema, apesar de muitos outros filmes terem registado orçamentos ou receitas de bilheteiras estrondosos antes dele. Mas nenhuma obra interactiva anterior a Halo 3 registou uma presença no espaço público tão afirmativa. Tornou-se impossível não se notar nele, ouvir falar dele, falar dele. Atravessou todos os estratos sociais, géneros e idades.

A recompensa foi a corrida às prateleiras, de lojas especializadas a lojas de conveniência, grandes superfícies ou Internet. O sucesso de Halo 3 não se medirá tanto pelo número de vendas finais, mas pela sofreguidão que gerou no dia 1.

Find the fun

Mas este é o terceiro capítulo da série. O marketing foi essencial para gerar o desejo da posse, mas nada disso resultaria se a Bungie não tivesse feito um bom trabalho no passado a criar uma marca que é sinónimo de diversão. *Fun*. Se não existisse a garantia de que seriam recompensados com qualidade, os jogadores não lhe dariam uma segunda e terceira hipótese, não com esta magnitude. O marketing é o isco, o jogo é aquilo que faz com que eles continuem a querer voltar para mais uma voltinha à pista.

O sucesso de Halo é um triunfo do design. Na sede da Bungie os jogos não são feitos apenas como obras de diversão criadas por homens e mu-

Vídeos no DVD

lheres que colocam a sua arte e engenho ao serviço de uma causa. Há ali um rigor quase científico que uma reportagem publicada na revista Wired de Setembro teve a oportunidade de registar e que eu próprio já testemunhei numa visita à sede da produtora nos arredores da chuvosa Seattle, por alturas de **Halo 2**. Centenas de jogadores, hardcore e tão casuais como uma mãe ou avó são colocados a jogar Halo, filmados e estudados como ratos de laboratório. Todos os seus comportamentos são analisados. Cada segundo, minuto e centímetro quadrado virtual de jogo é submetido a testes intensivos, no sentido de criar a obra de diversão perfeita que destila alquimicamente a essência do divertimento, da festa.

E tudo entra nessa equação: desenho de mapas, objectivos das missões, disposição de equipamento e inimigos, *storyboarding* e ritmo da narrativa, equilíbrio entre as diferentes armas e classes de personagens, adaptação à jogabilidade multiplayer competitiva e cooperativa, função dos veículos, curva de aprendizagem e dificuldade, atmosfera gráfica e sonora, fluidez da acção, construção de ferramentas.

Que me recorde assim de repente, só a Blizzard, com os seus jogos reconhecidamente viciantes, parece ser capaz de tamanha capacidade de afinação de um simples esquema de estímulo e recompensa. É o triunfo do comportamentalismo ao serviço dos jogos. É por isso que, vistos de fora, todos os Halo parecem apenas mais um jogo de acção divertido, mas só sentidos por dentro se percebe a qualidade da sua engenharia de relógio suíço.

Como com as obras da Blizzard, tudo começa com a criação de um complexo universo com a sua própria cosmogonia, estética e conflitos: externos (entre as espécies que lutam pela dominância do universo) e internos (os dilemas dentro das personagens e entre elas). A coesão do *background* (ou *backstory*) é fundamental para verdadeiramente imergir o jogador e fazê-lo sentir-se uma parte importante no desenlace das situações.

NA NET

Sites Relacionados:
www.halo 3.com
www.bungie.net

Truques e Dicas:
www.gamefaqs.com/console/xbox360/data/926632.html

Jihad

Em Halo 3, o jogador volta a vestir a armadura do Master Chief, super soldado geneticamente modificado da extinta unidade de elite Spartan, em mais uma fase da guerra santa travada contra os Covenant, civilização de raças alienígenas motivada pela cruzada contra os pagães humanos. Tudo em nome de uma religião que profetiza uma Grande Viagem para as almas Covenant e que seria iniciada com o despertar dos Halos, uma espécie de equivalente da Estrela da Morte, um sistema de defesa, uma arma circular do tamanho de um planeta, abandonada pela desaparecida raça Forerunner.

Os acontecimentos precipitam-se e a guerra civil nas hostes Covenant estala quando uma das suas diversas facções, os Elite, descobre que os Halos são na verdade uma arma criada para varrer da galáxia toda a vida (incluindo a dos próprios Covenant) através de uma espécie parasita, os Flood, que se alimenta e controla tudo aquilo que mata. A guerra acaba por conduzir os Elites e o seu líder, Arbiter, a posicionarem-se ao lado dos humanos.

Não vale a pena arrastar mais a história, apesar de, para quem não tenha acompanhado a série desde o primeiro capítulo, não existir no jogo uma sinopse, ou sequer um tutorial que explique as mecânicas de jogo e a interface – é necessário ir ao manual para entrar em contexto, o que é estranho para um jogo que pretende atingir a massificação. Basta saber que Halo 3 começa em pleno solo africano, com os Covenant às portas da Terra, a rede Halo em contagem decrescente para detonar, e os Flood a um passo de consumar o engolir da galáxia.

É tentador rotular Halo como um dos principais jogos pós-11 de Setembro (o primeiro jogo foi lançado dois meses depois do atentado, logo foi conceptualizado muito tempo antes). Se quisermos, é fácil ver nos Prophets e na sua Grande Viagem os extremistas islâmicos que morrem em combate para atingir a recompensa divina. Ou traçar um paralelo com o conflito entre Humanos e Covenant e o choque de civilizações que, diz-se, coloca o mundo moderno à beira do colapso. Ou entre os Halo e o nuclear.

A existência de um subtexto na trilogia Halo – intencional ou não, não é isso o mais importante – demonstra ser um dos jogos já capaz de captar as nevroses do tempo em que vivemos para criar as novas mitologias e os novos super-heróis deste século. O Master Chief é, por isso, o primeiro super-herói do século XXI.

HALO 3

UNIVERSO COESO, MARKETING ESMAGADOR, UMA CAMPANHA A SOLO COMPETENTE, O MELHOR MULTIPLAYER EM CONSOLAS E UM EDITOR QUE PERMITE REINVENTAR TUDO DE NOVO.

SISTEMA: XBOX 360 AUTOR: BUNGIE EDITORA: MICROSOFT DISTRIBUIDORA: MICROSOFT PORTUGAL

Marathon, o primeiro sucesso da Bungie, é considerado o pai espiritual de Halo. Este FPS lançado em 1994 para Mac OS precedeu Halo na construção de um jogo com uma trama sci-fi intrincada,acção cooperativa e multiplayer. O editor de mapas usado pela Bungie chamava-se... Forge.

As contas que o jogo fez

Halo

+

Multiplayer

x

Editor DIY

=

Halo 3

O primeiro mandamento

30 segundos de diversão, repetidos vezes sem conta. É este o credo da Bungie: cada combate tem de ser uma partida de xadrez (ou uma jogada de Magic) com meio minuto de duração. E para o conseguir, o estúdio regressou aos mandamentos do primeiro jogo, especialmente ao que por lá se chama de "trípode dourado", uma jogabilidade que vive à custa da combinação mágica de três elementos: combate com armas, granadas e corpo a corpo. Seriam necessárias várias páginas para esmiuçar todas as afinações que a Bungie fez em armas, veículos e mapas. Se em Halo 2 a possibilidade de empunhar duas armas criou um desequilíbrio de poder, por excessivo, então neste terceiro jogo diminuiu-se a quantidade de munições nessas armas. As granadas e o combate corpo a corpo voltam a ter um poder importante no jogo. As armas têm mais *punch*, sentem-se mais orgânicas e mortíferas - e são extremamente *cool* de usar e de ver. O novo Spartan Laser aniquila inimigos com um só tiro, mas em nome do equilíbrio é uma arma lenta. Um veículo como o inédito Mongoose, espécie de motoquatro para dois tripulantes, parece menos importante por não vir equipado com uma arma (tal como o buggy Warthog ou o tanque Wrath, por exemplo), mas em multiplayer prova-se de um valor estratégico fundamental para transportar rapidamente soldados até à base inimiga. Halo 3 introduz novos equipamentos, espécie de gadgets que apimentam ainda mais a acção, como o Bubble Shield (uma redoma de energia de todos os ataques que protege quem está no seu interior, mas que pode ser penetrado por inimigos e veículos) o Gravity Lift (que pode ser usado para saltar enormes distâncias), a possibilidade de conseguir semi-invisibilidade temporária.

A ideia é esta: cada elemento do jogo é mesmo uma peça do tabuleiro com uma utilidade de quase cientificamente definida. Isto aplica-se ainda aos mapas, palcos perfeitos quer para cenários de guerrilha ou de batalhas em campo aberto.

É impossível quantificar o número de combinações e estratégias passíveis de serem criadas pelos jogadores. A improvisação é talvez a melhor arma. Por isso é que a Bungie aparece com aquela que provavelmente será a sua maior contribuição: a Forge. Trata-se de um editor que é também um modo de jogo. Vários jogadores encontram-se para uma partida de Halo 3 e, durante a sessão, em tempo real, qualquer jogador pode editar o mapa onde está a jogar, acrescentando armas, objectos, veículos ou outros elementos. Repito: em tempo real. O potencial é simplesmente devastador e permite uma paleta desmedida de possibilidades de jogo. Num dado momento pensamos que estamos a jogar uma coisa e um minuto depois poderá ser outra completamente diferente. A redefinição das regras e sua exploração é uma constante. A possibilidade de partilhar as criações via Xbox Live permite pensar numa comunidade de *mods* para consolas. É o triunfo do *game design* nas mãos dos jogadores.

pop quiz

Qual foi o primeiro jogo desenvolvido pela Bungie?
- Gnop!
- Operation Desert Storm
- Marathon

O fundador da Bungie, Alex Seropian, criou outro estúdio, que produziu Stubbs The Zombie. Qual?
- Wideopen Games
- Wideload Games
- Widespread Games

Acompanhado é melhor

A isto juntem-se um leque de modos de jogos que cruzam os tradicionais todos contra todos, batalhas entre equipas, captura de bandeira ou conquista de territórios, juntando variações divertidas como o modo VIP (em cada equipa há um "VIP" que tem de ser protegido pelos companheiros e aniquilado pelos adversários. Ganha quem matar mais VIPs) ou Infection (uma parte dos jogadores são zombies e têm de converter os outros, matando-os). Para além da habitual possibilidade de jogar o modo Campanha co-operativamente em torno de uma Xbox 360, Halo 3 dá a opção de até quatro jogadores se juntarem na mesma aventura via Xbox Live. No entanto, não facilita a entrada e saída de um novo jogador a meio de uma campanha (estilo *plug 'n' play*). Chatice.

A (saudável) obsessão da Bungie em criar a experiência multiplayer perfeita tem o lado menos positivo, e ele revela-se precisamente na campanha a solo. Se Halo 2 era uma sucessão de momentos *wow!* culminando num final em suspenso que causou o terror na maioria dos jogadores, este novo capítulo perde algum do seu fulgor épico e desce mais à terra, no sentido de ser sobretudo um jogo de combate hardcore. Isso não será necessariamente errado. Simplesmente tem um gosto diferente. Apesar de alguns momentos menos inspirados, como o primeiro nível, algo formulaico (só lá para o terceiro capítulo as coisas começam realmente a aquecer em termos de acção e narrativa), e da linearidade da maior parte dos objectivos de cada missão, Halo 3 é das experiências mais orgânicas e semelhantes a uma partida de paintball que vivi. Os novos mapas são geralmente vastos, possibilitando diversas abordagens e pedindo movimentação táctica, flanqueamento e jogo de equipa. A inteligência artificial dos inimigos, que reagem às decisões do jogador, torna a criação de manobras de diversão numa mais-valia: por exemplo, em modo cooperativo um jogador pode servir de isco para atrair o fogo adversário e distrair o inimigo enquanto o companheiro flanqueia as posições adversárias e lança um ataque surpresa. Os Flood, com os seus ataques em vaga, permitem alguns divertidos momentos de massacre.

A variedade de cenários é um ponto positivo, mas os gráficos são muito pouco nova geração - especialmente a nível de caracterização de personagens, cujo valor plástico e inexpressivo não é compatível com as ambições de uma epopeia cinematográfica e retiram brilho ao conjunto.

Há muito mais a dizer, e não será de estranhar o aparecimento de manuais tácticos, quase como tratados militares.

Halo 3, como os capítulos que o precederam, não é perfeito, mas está lá perto, resultado de uma depuração que é cruzamento de ciência e alquimia a que poucos estúdios poderão almejar. E é dos raros jogos que por si só seriam suficientes para satisfazer o apetite de um jogador por meses ou anos.

Respondendo à questão inicial: Halo 3 só necessita de si próprio para explicar o sucesso que merece ter.

ORANGE BOX: TEAM FORTRESS 2

OS INDISCIPLINÁVEIS

1 2 3

Sniper

Heavy

Demoman

8|10

TEAM FORTRESS 2

SISTEMA: PC/X360 AUTOR: VALVE SOFTWARE
EDITORA: ELECTRONIC ARTS DISTRIBUIDORA: EA PORTUGAL

Engineer

Medic

Scout

Pyro

Soldier

Spy

Team Fortress 2 parece uma versão interactiva do filme da Pixar "The Incredibles", mas envolve bastante mais testosterona. Será o bom humor suficiente para conquistar o mundo dos "tiro-neles" online? **FREDERICO TEIXEIRA**

Cada vez que entramos num mundo online assumimos o controlo de um invólucro estético, um paumandado que apenas expressa o que desejamos. Por exemplo, o paladino de **World Of Warcraft** só se ri quando escrevemos "lol", da mesma forma que o monte de músculos de **Unreal Tournament** espera que seja premida uma tecla para agitar a cintura num gesto de humilhação. Ou seja, os avatares de jogos online mostram a nossa personalidade a todos os que nos rodeiam mas, regra geral, não nos transmitem qualquer emoção.
O maior mérito de Team Fortress 2 é mudar um pouco esta dinâmica. Trata-se de um espirituoso "tiro-neles" online em que controlamos uma de nove espécies de psicopatas assassinos que actuam lado a lado com outros jogadores, com o objectivo de roubar documentos à equipa adversária ou capturar pontos de controlo, dependendo do mapa. Cada uma destas personagens esboça voluntariamente expressões ou deixa escapar comentários consoante a situação, evidenciando um perfil estupidamente exagerado e hilariante, que está em perfeita sintonia com a estética cartoonesca deste título de acção. É impossível ficar impávido perante o *show-off* do granadeiro escocês (sempre bêbado), ou quando assistimos ao sorriso de bebé de um grunho com sotaque russo e dois metros de altura, encantado por disparar a sua Sasha, uma arma rotativa com outros dois metros. O humor empregue é quase sempre físico, mas proporciona uma abordagem refrescante ao gasto mundo dos jogos de tiros online. Quanto mais horas passamos nos servidores online de Team Fortress 2, mais nos apercebemos do duplo sentido para cada implementação feita pela Valve. Mais uma vez, as personagens são o melhor exemplo: o traço cartoonesco e as animações transmitem boa disposição por si só, mas um olhar mais atento mostra que cada classe tem o torso mais iluminado do que as pernas e apresenta várias silhuetas para facilitar a sua identificação – o que é extremamente importante num jogo onde é possível concentrar 24 pessoas num pequeno espaço.
Nos níveis também podemos contar com o mesmo grau de atenção ao pormenor. Entre muita decoração inocente encontramos inúmeros elementos que direccionam o jogador para as zonas "quentes" do mapa, por vezes sem que este se aperceba. A iluminação mais escura nos locais periféricos de alguns mapas ou os placards de cores gritantes de outros são dois exemplos desta situação.

NA NET

Sites Relacionados:
http://orange.half-life2.com/tf2.html

Truques e Dicas
www.gamefaqs.com/computer/doswin/data/437678.html

Camuflar o banal

Vamos à pergunta dolorosa: apesar da rebuscada operação estética, Team Fortress 2 é inovador em termos de objectivos e modos de jogo? Nem por isso. Trata-se de um título muito engenhoso na forma como camufla mecanismos que já foram usados e abusados vezes sem conta. Por exemplo, em vez de apanhar uma bandeira, as equipas são encarregues de recuperar documentos secretos. E em vez de essa bandeira deixar um rasto luminoso quando é transportada, fica um rasto de papéis a esvoaçar.
Apesar de se jogar em equipa, Team Fortress 2 tem poucos mecanismos de interacção em grupo quando comparado com títulos como **Battlefield 2142**. Sim, o médico pode ajudar uma classe ou outra a ficar viva durante mais tempo, mas este tipo de interdependências está algo desvanecido no jogo da Valve. No entanto, existe uma série de guloseimas que reforçam o interesse numa perspectiva mais individual. Por exemplo, ao seleccionar o Scout percorremos os níveis à velocidade de um trovão e podemos realizar saltos duplos. Ou, pegando num exemplo transversal a todas as classes, quando um jogador é assassinado abusivamente por um dado adversário, este passa a ser o Nemesis e matá-lo torna-se uma prioridade absoluta, já que a aniquilação de um Nemesis é recompensada com bastantes pontos. Este aproveitamento da temática cartoonesca para exagerar a prestação das personagens e das situações de jogo é o único elemento que pode sustentar Team Fortress 2 a longo prazo. Fora isso não existem técnicas particularmente rebuscadas para usar as armas, nem há assim tantos locais escondidos pelos mapas.
A concepção dos espaços de jogo é competente: o grosso dos níveis canaliza bem a acção com o cuidado de deixar sempre dois ou mais trajectos em aberto; sobressai uma boa sensação de horizontalidade e verticalidade; e a acção do jogo é relativamente intimista, sem cair em exageros claustrofóbicos. Todos estes aspectos mostram que a Valve fez o seu trabalho de casa no que respeita ao design, mas de pouco ou nada servem quando nos apercebemos que falta aqui um mapa genial, aquele que nos vai ficar para sempre na memória.
Em resumo, Team Fortress 2 é um título com mais apelo para novos jogadores, ou mesmo aqueles que desfrutam pontualmente de jogos de tiros online. Isto não significa que os que experimentaram **Counter-Strike**, **Battlefield** ou **Return To Castle Wolfenstein: Enemy Territory** não sejam surpreendidos pela dose de bom humor. Apenas quer dizer que, a longo prazo, esses jogadores vão sentir falta de uma camada táctica adicional, sejam habilidades que evoluem com o tempo, uma maior interdependência entre classes ou simples power-ups espalhados pelos cenários.
De qualquer forma, Team Fortress 2 é uma injecção de boa disposição que deve ser desfrutada. Trata-se de um jogo onde o som, o grafismo e a própria mecânica rumam no sentido de tornar a experiência acessível, rápida e espirituosa.

A esmagadora maioria das texturas de Team Fortress 2 provém de pinturas a aguarela e a óleo que foram directamente digitalizadas para o jogo.

REGRESSO À RIBA...

Making-of no DVD

As contas para o jogo...

Team Fortress

+

Bom orçamento

x

The Incredibles

=

Team Fortress 2

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

BATTLEFIELD QUAKE

A Splash Damage trocou nazis por aliens, aumentou a dimensão dos mapas e incluiu veículos no seu jogo de acção online. Mas será Quake Wars um digno sucessor de Return To Castle Wolfenstein: Enemy Territory?

FREDERICO TEIXEIRA

Já tinha saudades de ser morto dois segundos após entrar num servidor online. Ou de andar aos papéis sem saber para onde rumar nem o que fazer. No céu passam veículos a todo o vapor, nas estradas tanques e *mechs* gigantescos batalham até à morte. Tenho uma arma nas mãos mas nem sequer percebo qual é o propósito dos outros objectos no inventário. Nestas situações, a melhor opção costuma ser analisar o quadro de pontuação e seguir o elemento da equipa que está na liderança, o melhor dos 32 que estão online. Se alguém sabe como agir, é ele.

Durante uma hora não larguei o pobre diabo. Ao fim de largos minutos já sabia mais ou menos o que fazer e quais os contornos gerais de cada classe: o soldado rebenta com objectos e aliens, o agente infiltrado é um franco-atirador capaz de se mascarar de adversário, já o engenheiro repara máquinas e constrói armas estacionárias. O meu compincha e eu somos um comandante e um médico. Ele dá-me munições e ordena ataques de artilharia, e eu reanimo-o e presto cuidados médicos. Balas e saúde, será preciso mais que isso?

Mais do mesmo

Sejamos directos: Quake Wars é um título para jogadores hardcore, com uma curva de aprendizagem longa e está longe de ser tão marcante quanto **Return To Castle Wolfenstein: Enemy Territory**. O jogo recicla quase todos os conceitos do seu antecessor, dá-lhes uma face futurista e pede emprestado a **Battlefield** os mapas de grande dimensão e a orgia de veículos – são 40 no total e vão de jetpacks a motos, jipes, tanques, *mechs*, helicópteros e aeroplanos. Ou seja, em vez de termos uma batalha entre Aliados e Nazis, acompanhamos a escaramuça que envolve terrestres e os invasores alienígenas de **Quake 4**, os Strogg.

A história não podia ser mais irrelevante, o importante é mesmo partir para os servidores online, escolher uma classe de combate e trabalhar em equipa, estejamos no papel de defensor ou de atacante. O grande trunfo da série Enemy Territory é que obriga os jogadores a trabalhar em grupo, já que a vitória depende do cumprimento de objectivos que só podem ser levados a cabo por uma dada classe. Na prática, isto significa que o engenheiro tem de reparar a ponte para o agente infiltrado poder fazer hacking ao escudo protector, que por sua vez vai permitir ao soldado aceder às instalações inimigas e colocar o explosivo que vai dar a vitória à sua equipa.

Ao impor estes objectivos, a Splash Damage dá uma sequência lógica à batalha e torna o desafio mais interessante – preferem impedir que um soldado coloque um explosivo ou ficar de plantão junto a uma bandeira que, miraculosamente, confere pontos de vitória? Quake Wars refina este sistema de objectivos, apresentando ainda pequenas missões para cada jogador, tais como ressuscitar o companheiro X ou reparar a arma Y. O cumprimento destas incumbências aumenta a experiência dos jogadores, vital para desbloquear novas funcionalidades ou armas dentro da cada classe. Esta experiência é transportada ao longo dos três mapas que compõem cada campanha – existem quatro no total.

NA NET

Sites Relacionados:
www.enemyterritory.com

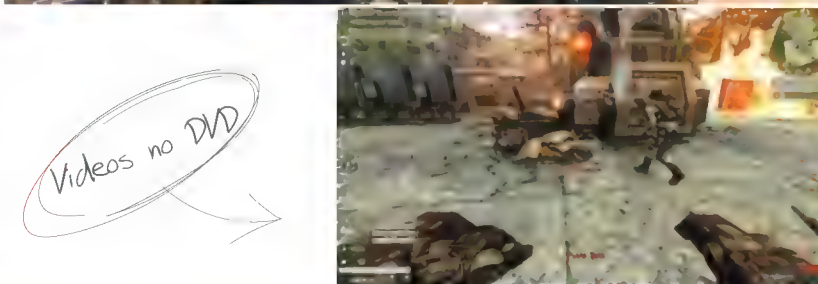
Truques e Dicas:
www.gamefaqs.com/computer/doswin/code/928340.html

Vídeos no DVD

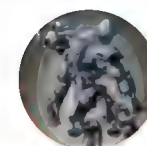
7|10

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

UM INTENSO JOGO DE ACÇÃO ORIENTADO PARA A COMPETIÇÃO ONLINE QUE VIVE À CUSTA DE CONCEITOS RECICLADOS E COPIADOS.

SISTEMA: PC AUTOR: SPLASH DAMAGE
EDITORA: ACTIVISION DISTRIBUIDORA: ECOFILMES

As contas que o jogo fez

RTCW: Enemy Territory

+

Stroggs

+

Battlefield

=

Quake Wars

O conteúdo sobre a forma

Experimentar Quake Wars no mesmo mês em que joguei **Team Fortress 2** é quase irónico: o jogo da Valve é íntimo, intuitivo e colorido ao passo que o título da Splash Damage tem cenários gigantescos, complexos e acinzentados. A verdade é que, sem obter um grande impacto visual, a versão melhorada do motor de **Doom 3** usada em Quake Wars permite acção fluida, com uma grande profundidade de campo e transições irrepreensíveis entre espaços abertos e fechados. E assim que usamos o equivalente dos Strogg a um jetpack e saltitamos pelos telhados de enormes cenários urbanos, compreendemos que a fuga às formas perfeitas e bonitinhas foi a decisão correcta.

Não podemos terminar sem manifestar algum saudosismo pelo bom velho Enemy Territory, um jogo com mapas mais íntimos e propícios a um concentrado de acção. Não que a acção de Quake Wars seja calma. E o controlo de veículos não só é divertido como transmite uma sensação algo épica. Mas a sensação de destruir um tanque é sempre mais impessoal do que virar uma esquina e cravar umas balas no tórax de um pobre coitado.

ID SOFTWARE

Qual é o factor comum à Splash Damage, Valve Software, Raven Software, Ritual Entertainment, Nerve Software, Gray Matter e ao designer American McGee? Todas estas empresas e pessoas nasceram ou cresceram na indústria graças ao apoio que a id Software sempre prestou aos projectos mais pequenos e às comunidades. A produtora texana tem perdido peso na indústria e o one-man-show de John Carmack é cada vez menos competitivo face aos batalhões de programadores que servem uma Epic ou uma Valve. Ainda assim, são poucas as produtoras que se podem gabar de ter deixado tantos frutos.

A superfície dos objectos de Quake Wars não apresenta um único padrão repetido graças a uma nova técnica de aplicação de texturas desenvolvida por John Carmack chamada MegaTexture.

JERICHO

TEMOS SANGRIA

Acção, tiros, magia, sangue, vísceras, masoquismo, palavrões, violência, morte e alusões a homossexualidade e a violência infantil. Nada disto é gratuito em Jericho. O jogo perfeito? **GONÇALO BRITO**

Quando criou o mundo, antes de idealizar Adão e Eva, Deus forjou o Primogénito, um ser abominável que não era luz nem escuridão, terrível e deslumbrante de se contemplar. Assustado com a sua própria criação, Deus baniu a criatura para o Abismo, onde ela se dedicou a angariar poder para regressar ao mundo dos Homens. A sua primeira tentativa de escapar foi frustrada por sete padres sumérios, que enclausuraram o Abismo e o Primogénito dentro de uma "caixa" labiríntica. No entanto, esta solução não se revelou definitiva, pois a vil criatura acabava sempre por voltar à carga. Têm sido treinados ao longo dos tempos grupos de sete guerreiros com poderes paranormais. O seu objectivo: travar as ressurreições do Primogénito.

«Isto é totalmente diferente de tudo o que enfrentámos antes», adverte o padre Rawlings, ainda antes do esquadrão especial Jericho aterrar na cidade perdida de Al-Khali, algures no norte de África. O local foi construído no topo da prisão do Primogénito, com o objectivo de monitorizar a actividade subterrânea. O septeto não consegue compreender a dimensão das palavras de Rawlings, pois não sabe no que se está a meter. E mesmo que soubesse, ser-lhe-ia impossível compreender os horrores indizíveis que assombram o covil para onde se dirige.

Jericho arranca com o jogador a controlar directamente o líder, Ross, e a ministrar ao resto do grupo, dividido nas equipas Alfa e Beta, ordens básicas como "fiquem aqui" ou "vão para ali". Tudo isto muda quando Ross morre. Sim, a personagem do jogador é atacada violentamente por um demónio e expira. Primeiro sentimos confusão, mas depois apercebemo-nos da genialidade da coisa (repetindo uma ideia da obra-prima "Psycho", quando Hitchock mata a personagem interpretada por Janet Leigh depois de nos fazer acreditar durante 45 minutos de que ela seria a heroína do filme). É que as regras do nosso mundo não se aplicam num sítio esotérico como aquele em que a equipa Jericho se encontra. Com efeito, Ross regressa, mas em espírito. Isto significa que para interagir, o jogador tem de "possuir" os outros membros do esquadrão, cada um com armamento e feitiços diferentes. Assim, sempre que necessita de utilizar determinada habilidade, basta-lhe saltar para dentro da personagem que deseja. Poderão notar um sentido sexual em toda esta história de "entrar" nos outros, algo totalmente coerente com o estilo criativo do autor Clive Barker (ver "BI"). Para mais, qualquer pessoa que consiga pegar em algo tão técnico como a jogabilidade e conferir-lhe uma nuance sexual terá sempre o meu respeito. Mas acima de tudo este é um sistema que funciona, e bem, porque abre possibilidades tácticas quase infinitas. Imaginem: podem congelar o inimigo com uma magia da "ninja" Church, saltar para a hacker Cole para abrandar o tempo, e depois despejar calmamente a metralhadora gigante de Delgado sobre o inimigo. Pode parecer estranho, mas apesar de estar morto e de ser um espírito, Ross continua a ter o respeito dos seus homens.

Trailer no DVD

NA NET

Sites Relacionados:
www.codemasters.co.uk/jericho
www.clivebarker.info

Truques e Dicas:
www.gamewinners.com/DOSWIN/blclivebarkersjericho.htm
www.gamewinners.com/xbox_360/CliveBarkersJericho.htm

Problemas domésticos

O esquadrão Jericho é diferente porque, para além de possuir habilidades sobrenaturais, funciona como uma família disfuncional. Barker construiu personagens interessantes, humanas, com defeitos, e cujos inimigos nem sempre são os monstros. Tal como no filme "Hellraiser", ou no videojogo **Undying**, os verdadeiros vilões são as pessoas, nestes casos também famílias disfuncionais. Isto porque a maldade mais chocante não é a que dilacera corpos ou faz esguichar sangue, mas sim aquela com a qual nos identificamos. É por isso que, em Jericho, não são os cadáveres amontoados, empalados e crucificados ou as aberrações mutiladas que nos fazem exclamar «uau!». É a surpresa de ver uma das personagens a tentar matar toda a equipa porque sucumbiu à pressão e aos horrores, ou descobrir que outra sofreu abusos sexuais na sua infância. Quando dá por isso, o jogador apercebe-se que também lá está, com as personagens do jogo, rodeado por paredes sangrentas e uivos distantes. E conseguir criar esse tipo de envolvência não é para qualquer um. Mas afinal, Clive Barker não é qualquer um.

Mas não abram já o champanhe, porque nem tudo são rosas.

Por onde começar? Cada um dos inimigos apresenta um design fantástico. Uns são rápidos e possuem lâminas mortíferas, outros explodem quando lhes rebentamos com as pústulas. O problema é que são quase sempre os mesmos. Durante a primeira metade do jogo não encontramos mais do que cinco ou seis tipos de inimigos.

Isto faz ainda menos sentido se tivermos em conta que em Jericho se visitam várias épocas da História. Não estranhem se a dada altura derem por vós em ambientes da Segunda Guerra Mundial, entre Cruzados do ano 1213 ou na Roma Antiga. A justificação para este bizarro acontecimento é uma vez mais dada pela caneta de Clive Barker. No passado, de cada vez que os grupos de sete guardiões se conseguiam conter o Primogénito, parte do nosso mundo era adicionado à sua prisão. Isto criou um labirinto de épocas, umas dentro das outras, ao estilo das bonecas russas. A ideia é muito boa, mas não está devidamente aproveitada, não só pela referida escassez de tipos de adversários, mas também porque o design dos cenários não é suficientemente distinto. As paisagens de 1942, por exemplo, são apenas uns muros cinzentos com arame farpado, e normalmente só percebemos onde (ou quando) estamos quando conversamos com personagens da época. Ficam a faltar muitas mais referências de forma a vincar cada uma das eras. Dito isto, existe uma ou outra localização que se destaca, como o rio de sangue que trilhamos em 1213, de onde se vislumbra um majestoso forte, ou igreja gótica que encarcera espíritos de crianças.

Mas existe ainda outra fraqueza no design dos cenários de jogo. Este não permite tirar partido dos esquadrões de soldados que temos à disposição no que toca a posicionamento no terreno, pois apresenta quase sempre caminhos apertados e lineares.

Como já devem ter percebido, as porções de Jericho concebidas por Clive Barker (narrativa, personagens, e alguns pormenores importantes de jogabilidade) são magníficas. Já algumas partes da concretização técnica (cenários e variedade de inimigos) deixam algo a desejar.

Na prática, isto traduz-se num jogo de acção veloz, envolvente, extremamente violento e adulto, e com uma elegância apenas escoriada pelos defeitos referidos. Jericho puxa-nos para o inferno para nos atirar com monstros e aberrações e, pior ainda, com os problemas adultos, banais e fascinantes dos nossos camaradas de armas. Tão perto da perfeição...

UM POUCO DE BARKER

1986 | The Books Of Blood |
Esta colecção de contos foi a primeira obra de Barker. Diz-se que o mestre da literatura de terror, Stephen King, comentou a propósito de "The Books Of Blood": «Vi o futuro do horror e o seu nome é Clive Barker».

1987 | Hellraiser |
Baseado no romance do próprio Barker "The Hellbound Heart", este filme de 1987 gira em torno de sadomasoquismo, adultério e abuso sexual. Foi aqui que nasceu o famoso vilão de cabeça coberta de agulhas, Pinhead, que oferece a suprema experiencia sadomasoquista.

1990 | Nightbreed: The Action Game |
A estreia de Barker nos videojogos foi feita para Spectrum, Amiga, Atari ST e PC. A ideia da Ocean era editar uma trilogia Nightbreed baseada no romance de Barker, "Cabal", mas após o fracasso comercial deste título e da sua sequela Nightbreed: The Interactive Movie, o projecto foi cancelado.

2001 | Undying |
Baseado num velho projecto de Steven Spielberg recauchutado por Barker, Undying conta a história de uma família envolvida numa complexa teia sobrenatural. Um jogo aclamado pela crítica mas com fraco sucesso comercial. Está disponível para PC e Macintosh e é, ainda hoje, um jogo que vale a pena descobrir.

7|10

JERICHO

UMA APOSTA NA ACÇÃO EM DETRIMENTO DOS SUSTOS. OS CENÁRIOS POUCO INSPIRADOS SERIAM UM PROBLEMA NÃO FOSSEM A NARRATIVA, AS PERSONAGENS E OS TIROTEIOS.

SISTEMA: PC/X360/PS3 AUTOR: MERCURY STEAM
EDITORA: CODEMASTERS DISTRIBUIDORA: ATARI IBÉRICA

Mundos secretos que coexistem com o nosso, onde a sexualidade e a manipulação da carne marcam o estilo do britânico Barker, que gosta de criar emoções gráficas envolvendo objectos pontiagudos a perfurar a pele, como a cena de "Hellraiser" que termina em êxtase com uma personagem a espetar acidentalmente um prego na mão. O próprio admite que a obsessão pelos universos ocultos e corpos penetrantes são metáforas para a homossexualidade assumida.

As contas que o jogo fez

Hellraiser +

Painkiller +

Magia =

Jericho

Os 7 pecadores

Comandante Ross
Telepata e curandeiro, Ross comporta-se como um típico líder militar norte-americano: frio, decidido e firme. Morre cedo.
Frase de marca: «Estão à espera de um convite, Jericho? Toca a andar!»
Pecado Capital: Orgulho

Padre Rawlings
Exorcista e curandeiro. É o mais velho do grupo e o mais respeitado... por quase todos.
Frase de marca: «Santa Maria, mãe de Deus, rogai por nós agora e na hora da nossa morte. Ámen!»
Pecado Capital: Adultério

Delgado
Alquimista capaz de projectar fogo, é também o elemento mais *trigger happy* e destabilizador. Adora fazer piadas homofóbicas para picar Black.
Frase de marca: (após ser ressuscitado) «Estava só a descansar»
Pecado Capital: Gula

Black
A durona do grupo é especialista em telecinésia e espingardas de franco-atirador. É lésbica assumida.
Frase de marca: «Maricas!»
Pecado Capital: Luxúria

Church
É uma espécie de ninja, katana e tudo, capaz de se mover furtivamente e de utilizar magia que requer o próprio sangue.
Frase de marca: «Comparado com isto, o asilo onde estive era um paraíso»
Pecado Capital: Melancolia

Jones
Bonzinho, concorda sempre com tudo. O poder de projecção astral é útil para mover objectos de outra forma inacessíveis.
Frase de marca: «Onde estamos? Ah...ya...» (após ser ressuscitado e de se aperceber onde está)
Pecado Capital: Preguiça

Cole
Apesar de ter medo do escuro, medo que lhe toquem e de ser obcecada pelo Pi, a hacker Cole é útil para abrandar temporariamente a acção.
Frase de marca: «Isso é o que todas dizem... puta!».
Pecado Capital: Ira

EYE OF JUDGEMENT

SORRIA, ESTÁ A SER FILMADO

A Sony e os autores de Magic: The Gathering juntaram-se para produzir o primeiro videojogo de cartas coleccionáveis com uma componente física. Será a nova geração deste estilo de duelos ou estarão as companhias a reinventar a roda? **FREDERICO TEIXEIRA**

Jogar Magic: The Gathering não é apenas um estímulo intelectual, de participar num duelo de feitiçaria por turnos. Existe a sensação táctil de manusear as cartas, bem como o coleccionismo. Há o gozo de passar a pente fino milhares de criaturas, terrenos e feitiços para criar o nosso baralho único, e testá-lo contra as criações de outros oponentes. E não nos podemos esquecer do clima de carolice universitária onde se trocam cartas e se estabelecem conversas que podem parecer muito estranhas a quem está de fora: «Pá, fiz geddon mas o gajo mandou-me um counter! Odeio jogar contra decks azuis, é só stall».

Quase todas as componentes referidas são inexistentes ou estão esmorecidas nos equivalentes digitais deste estilo de jogos. Mas Eye Of Judgement tem a virtude de conservar estas características intactas, uma vez que também permite comprar novas cartas, criar baralhos e interagir, fisicamente, com a zona de jogo. Perde-se a portabilidade (ao contrário de um baralho, a PlayStation 3 não é propriamente um objecto de bolso) mas abrem-se as portas para combater online contra jogadores de todo o mundo ou contra a consola – também é possível fazer um duelo de sofá contra outro jogador.

O título processa-se de uma forma clássica: dois jogadores têm um leque de criaturas e feitiços na mão que vão lançando, intercaladamente, no seu respectivo turno. A grande diferença é que quando as cartas são pousadas no tapete, as criaturas ganham vida no ecrã da televisão. Caso se estejam a questionar, avisamos desde já que não é nada prático jogar a Eye Of Judgement sem o auxílio da PlayStation 3 para verificar todas as variáveis envolvidas.

Com um total de 110 tipos de cartas, a produção da Sony é bem menos confusa e profunda do que os jogos tradicionais, o que não significa que as características e ataques das criaturas não apresentem um bom desafio aos neurónios. E faz parte dos planos da Sony lançar novas expansões para Eye Of Judgement. Não podíamos terminar sem chamar a atenção dos interessados a dois aspectos irritantes de Eye Of Judgement: o primeiro são as entediantes sequências de combate; e temos também uma banda sonora Metal muito manhosa, que nos persegue desde a apresentação até aos combates. Valha-nos a possibilidade de poder desactivar qualquer um destes aspectos.

NA NET

Sites Relacionados:
www.us.playstation.com/PS3/Games/THE_EYE_OF_JUDGMENT

Truques e Dicas:
www.gamefaqs.com/console/ps3/data/930092.html

7|10

EYE OF JUDGEMENT

UM EXCELENTE CONCEITO QUE PRECISA DE MAIS TEMPO E NOVAS EXPANSÕES PARA ATINGIR A COMPLEXIDADE DOS TRADICIONAIS JOGOS DE CARTAS COLECCIONÁVEIS.

SISTEMA: PLAYSTATION 3 AUTOR: SONY CE JAPÃO EDITORA: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT DISTRIBUIDORA: SONY CE PORTUGAL

Ecrã
É no tabuleiro virtual que o campo de batalha ganha vida e são dadas as indicações e estatísticas.

Câmara
*Para além de servir de interlocutor entre o tabuleiro e o ecrã, a câmara PlayStation Eye tem diversas aplicações no universo da PlayStation 3. Separada do suporte de plástico permite realizar videoconferências através da PlayStation Network. Também serve para importar a imagem do jogador para personagens de jogos ou gravar vídeos – o próximo **SingStar** permite recolher imagens das nossas actuações para partilhar com outros membros da comunidade. E, por fim, esta câmara também integra jogos de reconhecimento de gestos como **EyeToy**, **Operation Creature Feature** e **The Trials of Topoq**.*

Tipos de Terreno
Cada criatura tem um tipo de terreno preferencial e outro antagónico. Ou seja, uma criatura oceânica recebe mais dois pontos de vida se for invocada sobre água, ou dois pontos de dano se nascer no fogo.

Criaturas
As criaturas são a peça mais importante em Eye Of Judgement. Elas atacam, movem-se e ocupam os terrenos do tapete conduzindo o jogador à vitória. O jogador pode usar as mãos para interagir com as criaturas (cuidado que algumas mordem) e, nalguns casos, é possível ordenar um ataque especial por comandos de voz.

Baralho
O baralho do jogador é composto por 30 cartas, sendo possível ter até três réplicas de cada uma (salvo indicação em contrário). Eye of Judgement vem com um pacote inicial de 30 feitiços ou criaturas mas, quem quiser, pode adquirir mais, comprando pacotes adicionais (boosters).

Cemitério
É para este local que vão os feitiços usados ou as criaturas derrotadas em combate.

Vitória
Vence o duelo o primeiro a ocupar com criaturas cinco das nove casas do tapete

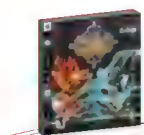
Mão do jogador
A partida inicia-se com cinco cartas na mão e é comprada uma nova carta no começo de cada turno. Se, no final do seu turno, o jogador possuir mais de cinco cartas, tem de descartar o excesso.

As contas que o jogo fez

Magic
–
Complexidade
+
Reconhecimento óptico
=
Eye Of Judgement

ORANGE BOX: PORTAL

LET'S GET PHYSICAL

1 2 3

Portal dura cerca de três horas e meia, tempo suficiente para surpreender o jogador com um conceito inovador que estimula o cérebro e esconde mais surpresas do que parece. **FREDERICO TEIXEIRA**

Manipular a velocidade de um jogo é algo banal nos tempos que correm. É atraente a possibilidade de congelar tudo à nossa volta, reduzir a velocidade dos projécteis que rumam na nossa direcção ou simplesmente regressar ao ponto em que efectuamos o salto que ia resultar na morte da nossa personagem. Mas os autores de Portal descobriram que há uma actividade ainda mais interessante do que dobrar o Tempo: dobrar o Espaço. Para isso basta colocar nas mãos do jogador um utensílio capaz de abrir dois portais.

Parece pouco entusiasmante? Então olhem para a parede mais próxima e visualizem um portal (de chegada). E imaginem que saltam de um arranha-céus atravessando o segundo portal. O resultado desta simples associação é um humano a sair disparado de uma parede à velocidade terminal. Este é apenas um dos diversos truques que são engenhosamente explorados nos corredores de Portal e serve para compreender que o comportamento físico dos objectos é sempre respeitado – ou seja, o que entra rápido de um lado vai sair rápido do outro.

Durante as três a quatro horas que o jogo dura somos desafiados a atravessar inúmeras câmaras usando portais e caixotes metálicos para solucionar cada uma das situações que se apresenta. Nos níveis mais avançados existe um ou outro momento que apela aos reflexos rápidos mas, por norma, este é um título que permite explorar calmamente cada nova sala, em busca de uma saída. Feita a avaliação da situação seguem-se sessões de tentativa e erro que, curiosamente, não são muito frustrantes. Aliás, Portal é um dos raríssimos jogos onde aprendemos com os erros, descobrindo sem querer novos truques e manhas.

Rato de laboratório

A maioria das pessoas que assistiu aos vídeos de Portal que circulam pela Internet concluiu que se tratava apenas de um curioso jogo de puzzles, sem qualquer tipo de enredo. A versão final do título evidencia o oposto. Desde o segundo em que acordamos num corpo feminino dentro de uma prisão de vidro, Portal assume-se como um laboratório construído para testar a capacidade de discernimento da Cobaia, nome pelo qual somos tratados.

NA NET

Sites Relacionados:
http://orange.half-life2.com/portal.html

Truques e Dicas:
www.gamefaqs.com/computer/doswin/code/934386.html

Uma voz omnipresente vai explicando as regras do teste, enquanto espicaça e insulta o jogador constantemente. Cada movimento é observado e comentado pela misteriosa voz sarcástica. «Sabes que vais morrer quando isto terminar?»; «O próximo puzzle não tem solução»; «Muito bem, permaneces resoluta até num ambiente de pessimismo».

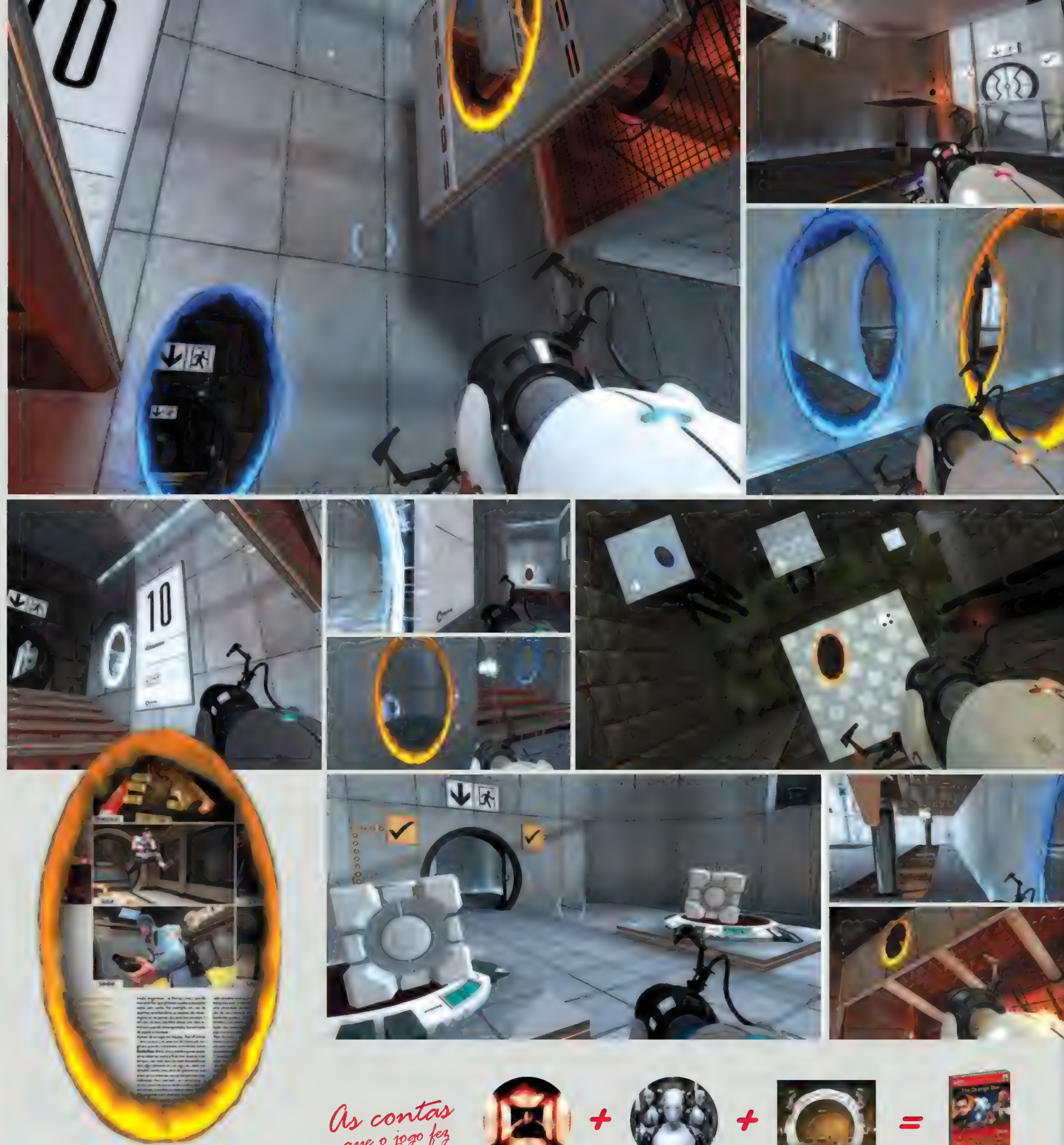
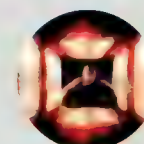
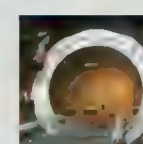
A estrutura de Portal e a forma como testa o jogador é facilmente associável a uma versão mais perspicaz do filme "Cube", de Vincenzo Natali. Já a história narra a revolta de um indivíduo contra um sistema manipulador e partilha muitas semelhanças às películas de Alex Proyas, "Dark City" e "I, Robot". E preparem-se para descobrir de que forma é que Portal está associado ao universo de **Half-Life** – algo que obviamente não vamos revelar, para não estragar o delicioso final.

A estética dos níveis capitaliza muito bem este clima de rato de laboratório, com espaços frios, sem conforto, construídos apenas para um propósito científico. Sons de feixes de energia e a presença de interruptores, câmaras e uma sala de observação em cada nível são elementos que ajudam a fomentar essa ambiência.

A abordagem visual e narrativa acima referidas são, de facto, uma surpresa para muitos. Ainda assim, a resolução de enigmas é o que mais apela em Portal. O desafio provoca o cérebro das pessoas, estimula-lhes a curiosidade. É um daqueles jogos que prende a atenção das pessoas que passam perto do jogador, sejam elas jogadoras ou não. Mas Portal não merece 9/10 apenas pelo desafio que apresenta ou o apelo quase mainstream. A classificação deve-se sobretudo à importância deste projecto para a indústria: estamos perante uma forma inédita de exploração e manipulação do espaço que vai servir de inspiração a muitas equipas de produção e ajudá-las a pensar de forma mais ousada.

9|10

PORTAL

APESAR DE SER EXTREMAMENTE CURTO, PORTAL EXPLORA UMA FORMA DE INTERAGIR COM OS NÍVEIS E BRINCAR COM A FÍSICA DOS CORPOS QUE É APETECÍVEL AO CÉREBRO.

SISTEMA: PC/X360 *AUTOR:* VALVE SOFTWARE
EDITORA: ELECTRONIC ARTS *DISTRIBUIDORA.* EA PORTUGAL

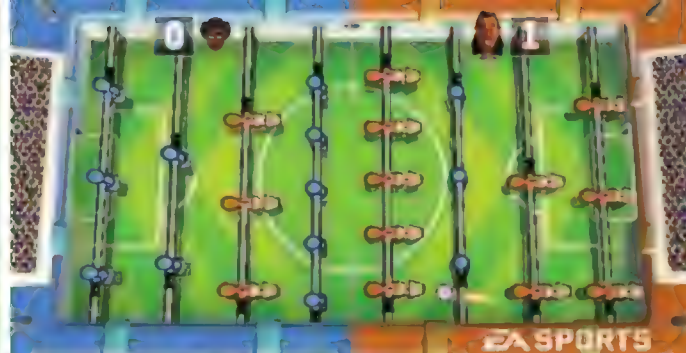
UM PORTAL É UMA VAGINA

Portal enquanto manifesto subliminar de emancipação homossexual feminina? É essa a proposta da polémica autora do blog de sexo, tecnologia e cultura dos videojogos Heroine Sheik. Para Bonnie Ruberg, jornalista do popular Village Voice, o facto das personagens de Portal serem essencialmente femininas – um facto raro nos videojogos – e de empunharem armas – um conhecido instrumento de conotação fálica – que, em vez de matarem, abrem portais de formato vaginal nos quais se encerram enigmas, na forma de puzzles, e que geram problemas entre as protagonistas, é bem revelador. O facto ganha ainda mais interesse por Portal representar uma subversão mais masculina dos géneros de videojogos – ainda que não o tenha sido feito intencionalmente.

Alias, na sua desconstrução de Portal, Bonnie qualifica-o como «divertidamente subversivo». O artigo original pode ser lido em www.heroine-sheik.com/2007/10/17/portal-is-for-lesbians.

E vocês? O que acham? Enviem as vossas opiniões sobre a interpretação lésbica de Portal para leitoreshype@mygames.pt.

A GÉNESE DE PORTAL

*Em 2005 a Valve Software foi convidada para ser júri no concurso DigiPen e deu de caras com **Narbacular Drop**, um projecto universitário que desafia os jogadores a abrir portais para ultrapassar uma série de espaços enigmáticos. Entusiasmado com o conceito, o presidente da Valve, Gabe Newell, integrou de imediato a equipa de estudantes no seu estúdio e deu-lhes a formação para que pudessem aprofundar o jogo, desta feita com um motor físico e nome decentes.*

pop quiz

Em que ano foi editado o primeiro episódio da série FIFA?
1995
1996
1993

Aos 13 anos de idade, Ronaldinho brilhou numa partida de futsal que a sua equipa venceu por 23-0. Quantos golos marcou ele?
12
23
15

Era previsível. De ano para ano, a Electronic Arts sentiu-se cada vez mais ameaçada com a popularidade de **Pro Evolution Soccer**, um jogo de culto que, lentamente, se transformou num fenómeno de vendas. Seguindo a máxima "se não os podes vencer, junta-te a eles", a EA Canada renegou o velho espírito arcada da série FIFA (em que os golos se sucediam a um ritmo vertiginoso) em detrimento de um futebol táctico e pausado, ou seja, uma simulação mais fiel da realidade.

Nos últimos anos, FIFA já tinha deixado no ar a ideia de que estava a trilhar um novo rumo. Mas é FIFA 08 quem confirma, em definitivo, esta sede de mudança. Os futebolistas estão mais astutos, os ressaltos de bola são mais frequentes, os passes saem com maior naturalidade e as desmarcações e o posicionamento dos jogadores no relvado imitam o futebol total do Barcelona em vez do caos táctico da maioria das equipas portuguesas. Pena que tudo isto esteja reservado às consolas de nova geração: no PC e PlayStation 2 a jogabilidade mantém-se perigosamente semelhante ao episódio anterior.

A versão Wii de FIFA 08 é uma das notas de destaque desta fornada. Primeiro porque, surpreendentemente, prova que a dupla Wii Remote e Nunchuk não são incompatíveis com um bom jogo de futebol. Segundo porque consegue gerir, com sucesso, essa ténue linha que separa os jogos para toda a família das simulações hardcore. O sistema de controlo Family Play – em que o jogador se limita a utilizar três botões para passar, rematar ou fazer carrinhos, ficando os movimentos dos futebolistas por conta da consola – é demasiado básico para mãos veteranas mas é uma boa forma de introduzir qualquer pessoa ao mundo dos videojogos. A pequenada (e não só) vai delirar com a Footii Party, um conjunto de minijogos em que é possível jogar matraquilhos, dar toques numa bola ou marcar uns penalties ao Ronaldinho. Colocar a vedeta brasileira a defender uma baliza é uma ideia digna de um José Peseiro ou Fernando Santos mas vale tudo quando a meta é criar um Mii do futebolista do Barcelona. A tudo isto juntam-se ainda partidas online, centenas de equipas licenciadas e torneios para todos os gostos.

Na Xbox 360 e PlayStation 3, FIFA 08 morde os calcanhares de Pro Evolution Soccer em termos de jogabilidade. A hipótese de direccionar manualmente os passes e cruzamentos ou seleccionar o exacto defesa que pretendemos controlar num dado momento mostra o ponto a que chegou um jogo onde, há poucos anos, era possível fazer jogadas de "costa a costa" e marcar golos de todos os ângulos possíveis e imaginários.

Será que as alterações vão agradar a todos os jogadores? Definitivamente não. Quem estava habituado ao sistema de "pontapé para a frente e fé em Deus" vai agora sentir-se como um elefante numa loja de porcelanas. Fintar outros jogadores humanos é relativamente simples mas, contra a consola, o cenário muda de figura. Por vezes, o embate roça o limiar da batotice já que até parece que a consola consegue adivinhar as nossas desmarcações ou que finta estamos a congeminar. Valham-nos as partidas online onde ninguém tem o dom da omnisciência.

Preparar o futuro

A EA Canada tem um sonho: criar em 2010 (por alturas do Campeonato do Mundo de futebol) uma competição que permita a 22 jogadores – 11 de cada lado – defrontarem-se entre si através da Internet. Enquanto esse dia não chega, FIFA 08 oferece-nos um modo de jogo intitulado Be A Pro (Jogue Como Profissional) onde controlamos apenas um futebolista à nossa escolha. A prestação em campo é avaliada em tempo real, devendo-se cobrir a nossa área do relvado, para além de acertar passes e, aqui ou acolá, rematar à baliza contrária.

No Be A Pro é fácil perceber que jogar, por exemplo, a lateral esquerdo exige uma movimentação completamente diferente dos pontas-de-lança ou dos médios defensivos. O melhor de tudo é que a EA prepara-se para distribuir uma actualização gratuita que desbloqueia uma nova opção: partidas online de cinco contra cinco em que cada jogador controla o seu futebolista.

Na PS2 temos ainda direito a formar uma espécie de clãs, ganhando-se pontos para a equipa através das vitórias nas partidas online. Já a versão PSP inclui um divertido Trivia com centenas de perguntas sobre o futebol português e não só, para além de minijogos como dar toques e um viciante desafio que cruza **Arkanoid** com remates à baliza. São ideias como estas que atenuam certas falhas de FIFA 08 como as imperfeições ao nível do jogo aéreo (os avançados parecem ter vantagem sobre os defesas) e guarda-redes que confiam demasiado no golpe de vista, não saem aos pés do adversário com a devida rapidez ou, pior ainda, viram as costas à bola nos momentos mais inoportunos.

FIFA 08 é um ponto de viragem para uma série que sempre teve na acessibilidade um dos seus principais argumentos de venda. Haverá sempre adeptos do velho FIFA que vão rasgar o cartão de sócio, mas o jogo está mais complexo, logo mais interessante, exigindo um período de adaptação.

As contas que o jogo fez

NA NET

Sites Relacionados:
www.fifa08.ea.com

Truques e Dicas:
N.D.

PC 5|10 PS2 6|10 X360/PS3 WII/PSP 7|10

FIFA 08

AS VERSÕES X360 E PS3 IMPRESSIONAM E A ESTREIA NA WII É UMA BOA SURPRESA. A VARIEDADE DE DESAFIOS, MINIJOGOS E OPÇÕES ONLINE DEVIAM FAZER CORAR OS AUTORES DE PES.

SISTEMA: TODOS AUTOR: EA CANADA EDITORA: ELECTRONIC ARTS DISTRIBUIDORA: EA PORTUGAL

FIFA 08
ESTE ANO É QUE É?

O novo FIFA consegue, finalmente, recriar uma partida de futebol com um grau de realismo semelhante a Pro Evolution Soccer. Mas será que os fãs mais antigos da série não se vão sentir desiludidos? **JORGE VIEIRA**

PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE

VIOLÊNCIA NA PSP

Ancorado nos filmes de acção dos anos 80 e 90, Extreme Justice mistura doses de tiroteio e condução em igual medida e fluidez, fazendo-se valer (tal como o Pursuit Force original) da variedade e das curtas mas intensas sessões de jogo. A cereja no topo do bolo é o jogador poder saltar, em plena perseguição das várias quadrilhas que lhe fazem a vida negra, para qualquer veículo que passe por perto. Agarrando-se a pára--choques e tejadilhos (se os houver), pode eliminar ou expulsar os ocupantes e assim pôr-se a bordo de motas, hovercrafts, automóveis, lanchas, *sidecars* ou tanques; andar à pendura nas asas de um avião ou empunhar metralhadoras em helicópteros. Abalroar os inimigos ou simplesmente rebentá-los a tiro são opções. Às vezes é mesmo preciso andar a pé. Outras vezes são outros polícias quem lhe salvam a pele. No modo Recompensa, a repetição de missões concluídas e já desbloqueadas permite amealhar Estrelas para comprar Extras na Loja. Os Desafios têm objectivos definidos para ganhar ranking, e há um modo Multijogador para polícias e ladrões. O desfilar de conteúdos, para além da competente legendagem em Português, faz render cada euro e dificilmente cansará quem pretender levar a justiça a Capital City. Só alguns bugs que obrigam a começar do zero podem impacientar os homens da PSP. **N.C.**

8|10

PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE
SISTEMA: PSP
AUTOR: BIGBIG STUDIOS
EDITORA: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
DISTRIBUIDORA: SONY CE PORTUGAL

Buzz! Junior: Monstro Mania

SISTEMA: PLAYSTATION 2
AUTOR: RELENTLESS SOFTWARE
EDITORA: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
DISTRIBUIDORA: SONY CE PORTUGAL

6|10

Muitos dos jogos de sucesso baseiam-se no tipo mais fácil de interacção: coordenação olho-mão. E eis que o novo Buzz! Junior: MonstroMania não inventa e cria 28 minijogos que se baseiam nesse princípio. Sem serem muito criativos, são divertidos o suficiente para animar uma festa de anos, um Natal ou um feriado mais chuvoso. Como personagens temos uns monstrinhos engraçados o suficiente para nos fazer esboçar um sorriso. Ao contrário das versões mais "maduras" de Buzz!, desta vez eles não nos deixam responder a perguntas interessantes, mas sim atirar umas bolas viscosas contra uns zombies ou apanhar tesouros em cima de pedras, no meio de um lago.
Ao fim de algum tempo os minijogos começam a repetir-se, o que não é lá muito saudável. Principalmente devido à facilidade com que os dominamos. Mas enquanto dura a novidade, os desafios são realmente divertidos. **R.G.A.**

Dragon Ball Z: Goku Densetsu

SISTEMA: DS AUTOR: NAMCO BANDAI
EDITORA: ATARI
DISTRIBUIDORA: ATARI IBÉRICA

4|10

Há algo de mágico em Dragon Ball. Só assim se justifica que 23 anos após o seu nascimento esta série Animé continue a atrair os mais jovens. E só assim se justifica que a indústria dos videojogos continue a espremer esta licença com conceitos cada vez mais rebuscados, tal como este Goku Densetsu. Desta feita a ideia é fundir as personagens e enredo de Dragon Ball Z com os jogos de cartas coleccionáveis e um modo de campanha em jeito de jogo de tabuleiro. Tacticamente o desafio até é interessante, contando com uma boa parte dos elementos que tornam apelativos jogos de cartas como Yu-Gi-Oh! ou até Magic: The Gathering. Mas o facto é que o jogador passa mais tempo a observar animações repetitivas e a contornar os diálogos estéreis do que a tomar decisões estrategicamente relevantes. E isso estrangula por completo o carácter imediato que procuramos num "jogo portátil" e torna-se entediante com o tempo. **F.T.**

SEGA RALLY

MÁQUINAS DE ARCADA DOMÉSTICAS

Sega Rally é o verdadeiro herdeiro do primeiro jogo da série, criado por Tetsuya Mizuguchi. Ou seja, é uma real experiência de arcada.
O primeiro contacto é fácil. Os controlos são intuitivos. O carro responde perfeitamente às nossas ordens e a velocidade sente-se à medida que aceleramos numa recta. Mas as pistas não são só rectas e curvas suaves. A Sega Racing Studio criou seis ambientes diferentes, que misturam características distintas: Tropical, Canyon, Alpine, Safari, Arctic e Lakeside. É algo que tornou o momento de escolher os pneus muito importante. Quando nos deparamos com areia solta, depois de uma pequena recta de alcatrão, agradecemos a escolha dos pneus todo o terreno. Graças à deformação das pistas em tempo real, as marcas dos carros ficam no solo e alteram o nosso desempenho. A maneira de abordar a pista não pode ser sempre a mesma.
Sega Rally traz às consolas domésticas o melhor das máquinas arcada: divertimento. Mas condimentado com preciosismos realistas que fazem toda a diferença. **R.G.A.**

7|10

SEGA RALLY
SISTEMA: PC/PS3
AUTOR: SEGA RACING STUDIO
EDITORA: SEGA
DISTRIBUIDORA: ECOFILMES

5|10

Crazy Taxi: Fare Wars

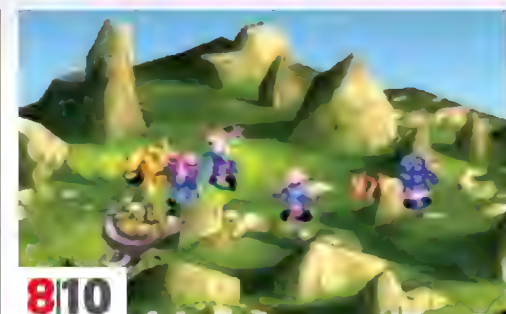
SISTEMA: PSP AUTOR: SNIPER STUDIOS EDITORA: SEGA
DISTRIBUIDORA: ECOFILMES

Foi um jogo emblemático de uma consola à sua frente do seu tempo, mas que não vingou: Crazy Taxi, para a Dreamcast. Ainda teve direito a uma sequela, antes da Sega fechar as portas das fábricas de consolas. São esses dois títulos que aqui são reunidos. O objectivo é apanhar o maior número de passageiros e levá-los ao destino. Porque o cronómetro não pára e só uma corrida feita a tempo dá mais alguns segundos para respirar, o jogo até recompensa as manobras perigosas, como andar em contramão ou conduzir em duas rodas. A coisa processa-se desta forma, com maiores ou menores variantes: a cidade muda (São Francisco no primeiro jogo, Nova Iorque no segundo), as personagens e automóveis também. Pelo meio há minijogos – rebentar balões, saltar enormes distâncias, etc. – e a possibilidade de jogar com, ou contra, outro jogador-taxista. Mas, no final da corrida, o valor que este jogo regista no taxímetro não impressiona. Na praça já há outras ofertas, mais divertidas, velozes e variadas que esta, tão datada como um táxi verde e preto. **N.C.**

4|10

Dungeons & Dragons Tactics

SISTEMA: PSP AUTOR: KUJU ENTERTAINMENT EDITORA: ATARI
DISTRIBUIDORA: ATARI IBÉRICA

Para os que gostam de D&D ou de um bom desafio táctico, é agradável a ideia de andar com um punhado de heróis no bolso, sempre prontos para combater em masmorras. É essa a proposta deste Tactics, um equivalente digital ao jogo de tabuleiro da Wizards Of The Coast – que não deve ser confundido com o jogo de role play de papel e lápis. Desenganem-se todos aqueles cujos olhos brilham perante a ideia de explorar locais mágicos, participar em grandes batalhas ou recuperar tesouros perdidos. O grande desafio neste Tactics é compreender um sistema de menus que chega ao cúmulo de nos obrigar a pressionar uma dezena de botões para trocar um arco por uma espada – e o anticlímax é gerir o grupo de seis aventureiros, trocando, comprando, vendendo e equipando os seus itens. Obriga-se o jogador a passar mais tempo a debater-se com a interface burocrática do que a pensar, e assim se estraga uma experiência. **F.T.**

8|10

Final Fantasy: Tactics

SISTEMA: PSP AUTOR: SQUARE ENIX EDITORA: SQUARE ENIX
DISTRIBUIDORA: ECOFILMES

As batalhas da série Final Fantasy sempre fascinaram muitos dos fãs de estratégia por turnos. De tal forma que há dez anos foi criado, para a PlayStation, Final Fantasy: Tactics, um jogo que levava ainda mais longe o conceito da pancadaria por turnos. Agora na PSP, o jogador assume o comando de até 24 personagens com profissões tão diversas como arqueiro, samurai ou dançarino. As batalhas têm lugar em tabuleiros 3D com edifícios, rochas, lagos e outros elementos que influenciam as estratégias de ataque e defesa. Tudo acontece nas terras de Ivalice, as mesmas de Final Fantasy 12. E embora o foco esteja nas batalhas, o novo jogo debita um enredo incrivelmente complexo, com dezenas de personagens envolvidas em tramas e mais tramas difíceis de acompanhar, mas não menos interessantes. Junte-se a tudo isto a possibilidade de guardar a posição no jogo, antes ou depois de cada batalha, e de partilhar a experiência com amigos (em rede), e tem-se um jogo devidamente adaptado à PSP e ao conceito *on the go* das consolas portáteis. **G.B.**

Trailers no DVD

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR – KINGDOMS
MAIS E MELHOR

Um "mapa-mundo" onde se gerem as componentes económicas, sociais e militares dos territórios conquistados; épicas batalhas em tempo real onde centenas de cavaleiros, arqueiros, espadachins e muitos outros fazem guerra ao melhor estilo de Hollywood: eis uma descrição simples de Medieval 2 e desta sua primeira expansão que vem preenchida com quatro novas campanhas.
Uma delas é a Britannia, onde nações como a Inglaterra, a Noruega ou a Escócia lutam pela conquista do que é hoje o Reino Unido. É ainda possível combater nas Cruzadas, quer ao lado dos cristãos quer dos muçulmanos, e numa outra campanha o jogador lidera os poderosos cavaleiros teutónicos para cristianizar as parcas forças pagãs que resistem na Europa. Nas Américas, a colorida civilização Maia executa sacrifícios humanos e os espanhóis disparam os seus canhões sobre os ferozes indígenas Astecas, Apaches e Maias.
Depois de oferecer um grande jogo de estratégia, a Creative Assembly regressa com uma expansão onde reinam a quantidade e a qualidade. **G.B.**

9|10

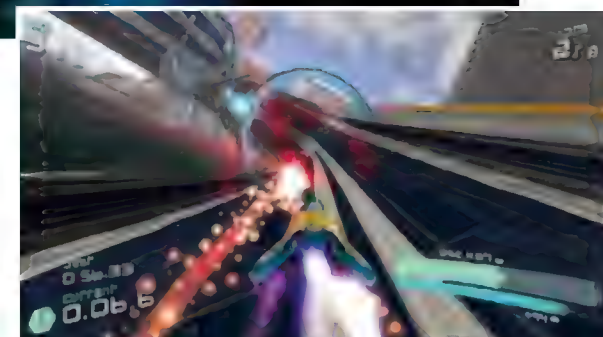
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR – KINGDOMS
SISTEMA: PC
AUTOR: CREATIVE ASSEMBLY
EDITORA: SEGA
DISTRIBUIDORA: ECOFILMES

Sonic Rush Adventure

SISTEMA: DS AUTOR: XDIMPS
EDITORA: SEGA DISTRIBUIDORA: ECOFILMES

6|10

A nova aventura do ouriço azul faz lembrar a fábula da Lebre e da Tartaruga, com Sonic a fazer a vez da lebre que corre, corre, mas é displicente na perseguição dos seus objectivos, e o velho Mario a vestir a carapaça de tartaruga que lentamente leva a água a seu moinho. Mario soube envelhecer e adaptar-se às sucessivas mudanças de paradigma de tecnologia e *game design*, Sonic nem por isso. Este jogo ressente-se dessa realidade. Os níveis, temáticos e bem construídos, apresentam-se em 2D com as qualidades do Sonic original intactas: a velocidade estonteante faz estragos na retina do jogador e provoca um *rush* de sangue e adrenalina. Pena serem algo confusos e o jogo obrigar a memorizar um número excessivo de combinação de teclas. A narrativa é entediante, mas felizmente não é necessária para desfrutar a acção. A navegação entre níveis é feita por mar, em 3D, com o recurso ao estilete da DS para desviar a embarcação de obstáculos e recolher anéis de ouro. Infelizmente, se usasse o d-pad a diferença seria quase imperceptível, porque o jogo pouco proveito tira das especificidades da DS. Divertido, apesar de tudo. Mas devia ser melhor. **N.C.**

WIPEOUT PULSE
A VITÓRIA COMO RECOMPENSA

Zone. Este é o modo que representa na perfeição o espírito de Wipeout Pulse. No início da corrida começamos na rotação mais baixa e, em pouco tempo, percorremos todo o espectro da velocidade. Para essa sensação contribui o aumento progressivo da rapidez, à medida que desbloqueamos pistas e modos de corrida. Mas a alteração na inteligência artificial do jogo também ajuda. Agora, o jogador será sempre acompanhado de perto por duas naves, simulando uma maior competitividade. Mas, quando se fala de Wipeout fala-se também de adrenalina, e em Pulse as pistas são o catalisador. Cada circuito é um desafio por si só e a vantagem vai sempre para quem conhece bem o trajecto.
Um bom exemplo é logo na primeira corrida, em que o último lugar é uma constante. Porém, quando se descobre que antes da curva mais acentuada do percurso, basta desacelerar pouco antes e virar a fundo, a vantagem é nossa. Wipeout Pulse não é para um jogador casual. A dificuldade que se sente no início é bastante, mas o esforço é recompensado depois da primeira vitória. **R.G.A.**

7|10

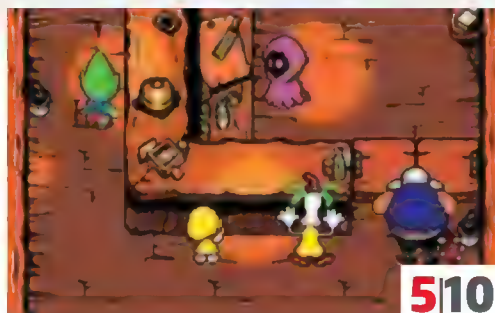
WIPEOUT PULSE
SISTEMA: PSP
AUTOR: SONY STUDIO LIVERPOOL
EDITORA: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
DISTRIBUIDORA: SONY CE PORTUGAL

PC **6|10** PS3 **7|10**

NBA Live 08

SISTEMA: PC/PS3 AUTOR: EA CANADA EDITORA: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUIDORA: EA PORTUGAL

NBA Live 08 é um jogo que promete diversão e consegue-o muito graças a duas novidades que aprofundam mais a componente estratégica do basquetebol. Uma das inovações é a do sistema HotSpots. Basta carregar num botão e vemos qual é o local do campo onde o nosso jogador tem maior probabilidade de converter um cesto. Para os jogadores mais calculistas, esta é uma mais-valia para aprofundar as estratégias de campo e jogadas estudadas. Através de um olhar reparamos que Rony Turiaf é muito forte no garrafão, logo nada de tentar os três pontos. A nossa tarefa na defesa também está mais facilitada com a função *lock-defense*. Basta pressionar um botão e o nosso defesa pega-se como uma lapa ao avançado, dando um maior equilíbrio ao jogo.
Estas duas inovações parecem pouco, mas acrescentam bastante à experiência. Estimulam mais o raciocínio estratégico e equilibram as nossas hipóteses com a equipa controlada pela inteligência artificial. **R.G.A.**

5|10

Tingle's Rosy Rupeeland

SISTEMA: DS AUTOR: VANPOOL EDITORA: NINTENDO
DISTRIBUIDORA: CONCENTRA

Tingle's Rosy Rupeeland é uma metáfora sobre a vida e a necessidade constante de dinheiro. A personagem depende do aspecto monetário para tudo: lutar, viver, contratar, falar, vender. Um bom exemplo desta dependência é uma personagem que surge no segundo nível. A sua função é arranjar as pontes que ligam as ilhas, mas quando a abordamos ela pergunta: «*Quanto* é importante a ponte para ti?». Uma pergunta que demonstra a importância do saber-se negociar, a base do jogo. Nada se consegue sem dinheiro. Nem vida, visto que a falta de dinheiro simboliza a morte. Para nos defendermos ou para caçarmos animaizinhos muitas vezes precisamos da ajuda de um guarda-costas. É uma personagem fundamental, visto que a nossa capacidade de luta é nula e precisamos de caçar o maior número de animais para ganharmos dinheiro. Mas inevitavelmente só nos acompanhará enquanto tivermos dinheiro para lhe pagar. Tingle tenta ser uma nova mascote para a Nintendo, mas o caminho não é muito promissor. **R.G.A.**

2|10

Tamagotchi Party On!

SISTEMA: WII AUTOR: NAMCO BANDAI EDITORA: NAMCO BANDAI
DISTRIBUIDORA: ATARI IBÉRICA

Nos anos 90 chegou a moda dos animais virtuais. Para quem não podia ter animais em casa, esta opção tornou-se num bom compromisso entre pais e filhos. Alimentar, lavar e brincar com um tamagotchi passou a ser um hábito aceite. Agora os animaizinhos virtuais saltaram para a Wii, em versão jogo de tabuleiro. A ideia é tornar o nosso "tama" de tal modo popular, que consiga ganhar as eleições da Tamagotchi Town. Para isso contamos com 15 minijogos, espaços de eventos e casas "gotchi" (a moeda local). Os minijogos são repetitivos e corremos o risco de passarmos toda uma eleição sem cair numa dessas casas. Os espaços de eventos servem para aumentar a popularidade, mas não o suficiente para bater os jogadores controlados pela consola (ganham sempre!). Os jogos "gotchi" são simplistas demais. Para nos exasperar ainda mais, o jogo apresenta grandes dificuldades em reconhecer os movimentos dos controladores Wii, o que conduz a ainda mais falhanços nos minijogos. Em suma, fujamos destes bichos! **R.G.A.**

Loki

SISTEMA: PC AUTOR: CYANIDE STUDIO
EDITORA: FOCUS INTERACTIVE
DISTRIBUIDORA: INFOCAPITAL

5|10

Eis um role-play de acção que nada acrescenta ao que já foi feito em jogos como **Gauntlet**, **Diablo** ou **Dungeon Siege**. Como sempre, matam-se uns monstros, coleccionam-se itens, melhoram-se as habilidades das personagens e torna-se a dizimar mais vagas de bestas. Mas o facto é que estes jogos apenas dependem de um leque variado de inimigos, muitos objectos e habilidades interessantes para sobreviver. E Loki tem tudo isso. Desta feita, o objectivo é percorrer quatro actos (longos e difíceis, diga-se) com uma de quatro personagens: uma curandeira azteca, uma guerreira grega, um feiticeiro egípcio ou um bárbaro nórdico. Como já devem suspeitar, a história é a típica amálgama de referências mitológicas. O equilíbrio do jogo e a possibilidade de transportar a experiência para servidores online, cooperativa ou competitivamente, faz-nos passar a mão na cabeça da produtora: «pronto, vocês não fizeram rigorosamente nada de novo, mas até se esforçaram por entregar um passatempo razoável». **F.T.**

€8

SPLINTER CELL

SISTEMA: PC/ PS2 **DISTRIBUIDORA:** ECOFILMES
PREÇO: 8 EUROS (PC) / 10 EUROS (PS2)

Splinter Cell fugiu ao combate táctico em equipa, presente na maioria dos jogos com o selo do escritor Tom Clancy, propondo-nos acompanhar as passadas de uma única personagem, o agente furtivo Sam Fisher. O maior mérito de Splinter Cell foi cativar novos adeptos para o nicho dos jogos de acção furtiva.

€15

EXIT

SISTEMA: PSP **DISTRIBUIDORA:** ECOFILMES
PREÇO: 15 EUROS

O objectivo de Exit é controlar o talentoso Mr. Esc numa tentativa de salvar o máximo de pessoas envolvidas em desastres. Trata-se de um exercício de coordenação motora e planeamento táctico que nos leva a percorrer 100 níveis de plataformas, com outros tantos disponíveis para download.

€15

PUYO POP FEVER

SISTEMA: DS **DISTRIBUIDORA:** VIRGIN PLAY
PREÇO: 15 EUROS

Puyo Pop Fever é um jogo casual semelhante a Tetris. A grande diferença é que aqui o objectivo é alinhar peças de forma a criar grupos de quatro ou mais pequenos puyos da mesma cor, para que rebentem. A edição para DS permite que oito jogadores compitam recorrendo a uma única cópia do título.

€15

KING KONG

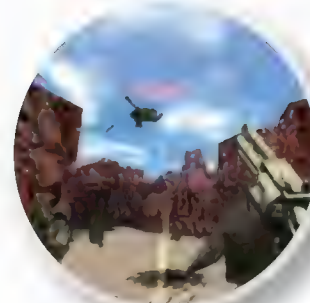
SISTEMA: TODOS **DISTRIBUIDORA:** ECOFILMES
PREÇO: 15 EUROS (PC/PS2) / 20 EUROS (PSP) / 30 EUROS (GBA) / 35 EUROS (X360/XBOX/DS)

Um dos mais intensos jogos de acção dos últimos tempos. De um lado temos uma aventura na primeira pessoa onde acompanhamos a história de Jack Driscoll, enquanto tenta recuperar a sua amada. Do outro surge um *monster game* na terceira pessoa em que se controla o grande Kong.

€20

THE STANDARD GAMES VOL. 1

SISTEMA: PC **DISTRIBUIDORA:** INFOCAPITAL
PREÇO: 20 EUROS

The Standard Games é uma compilação que inclui o jogo de acção **Star Wars Jedi Knight: Jedy Academy**, a apaixonante aventura **Beyond Good & Evil** e ainda um **Championship Manager 4** que fará a delícia de todos os treinadores de bancada espalhados por Portugal.

€20

HALF-LIFE 1 ANTHOLOGY

SISTEMA: PC **DISTRIBUIDORA:** ELECTRONIC ARTS
PREÇO: 20 EUROS

Enquanto os episódios de Half-Life 2 vão surgindo, muito esporadicamente, nada como fazer uma viagem de regresso ao passado. Half-Life Anthology inclui **Half-Life**, **Half-Life Deathmatch**, **Half-Life: Opposing Force**, **Half-Life: Blue Shift** e **Team Fortress Classic**.

SORO DA VERDADE

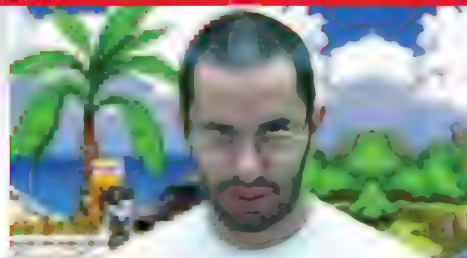
jorge vieira

Vale a pena confiar num crítico de videojogos?

Será que a qualidade dos videojogos tem um impacto directo nas vendas? Este foi o mote de um relatório recentemente publicado por Ben Schachter, um analista da consultora norte-americana UBS.
O estudo analisou a correlação entre as vendas de videojogos e as classificações atribuídas pela crítica especializada, de 2002 a 2005. Utilizando como referência o site GameRankings, a equipa de Ben Schachter descobriu que existe uma ligação estreita entre as opiniões dos críticos e o número de jogos vendidos nas lojas.
Para os jogadores hardcore, esta conclusão é óbvia: há muito que eles estão habituados a consultar revistas e sites da especialidade no processo de decisão de compra de um jogo. Já para o público em geral, o estudo da UBS pode revelar-se uma autêntica surpresa. No mundo da música e do cinema, por exemplo, críticos e consumidores andam geralmente de costas viradas uns para os outros. Porque é que o negócio dos videojogos não se há-de comportar de forma semelhante?
O vice-presidente para a área de Comunicação Corporativa da Electronic Arts, Jeff Brown, aponta o elevado preço dos jogos como o principal factor a ter em conta nesta comparação. «Quando algo custa 60 dólares e uma pessoa tem 18 anos, isso não é a mesma coisa que ir ao cinema. Os jogadores são os consumidores mais sofisticados de toda a indústria de entretenimento. As pessoas vêem um filme ou compram um livro num impulso súbito», explicou Brown em declarações ao New York Times. «Mas comprar um videojogo é um processo muito mais metódico e criterioso. Basta estar-se sem fazer nada num aeroporto e verificar o número de revistas dedicadas ao mundo dos videojogos. E estes jornalistas não escrevem sobre trivialidades ou a vida sexual dos *game designers*: eles escrevem sobre os jogos».
Poderá advogar-se que os videojogos são um meio mais pequeno que o cinema ou a música, sendo assim mais provável que os *opinion makers* desta área pertençam à mesma geração ou partilhem os mesmos gostos e estilo de vida dos seus leitores. Há ainda quem defenda que a componente técnica inerente a um videojogo o transforma num objecto cuja avaliação será sempre mais consensual do que um filme ou um álbum, produtos onde existe, supostamente, um maior pendor artístico e logo mais dados a divagações opinativas.
O que convém recordar é que a íntima relação entre vendas e crítica pode transformar-se num terreno pantanoso para os consumidores. Ocasionalmente, as editoras não resistem à tentação de cativar os jornalistas com uma reportagem ou uma apresentação à porta fechada que, pelas suas contas, influenciará positivamente o veredicto sobre o jogo.
Existe uma regra de ouro na abordagem às revistas e sites de videojogos: desconfiem sempre dos furos de antecipação muito particularmente no que diz respeito a análises. Ninguém oferece borlas sem esperar nada em troca.

***A jogar:** Puzzle Quest; BioShock; Heavenly Sword; Color Trail*
***A ler:** revista TimeOut*
***A ver:** "The Pursuit Of Happyness" (Gabriele Muccino)*
***A ouvir:** Kyuss, FuManchu, Sonic Youth, Lush*
***A visitar:** www.musicplasma.com*

VIDAS VIRTUALIZADAS

rui guerreiro d'ângela

Pontes entre conhecimentos

Nota: aviso que é provável não haver nexo nas palavras que tento ligar segundo as regras gramaticais. Palavras dispersas sobre uma indústria que faz a ponte entre a arte e a ciência.
Acredito que para se ser *game designer* é necessário ter uma fome incessante pelo conhecimento. O desejo inebriante de traçar pontes entre diferentes áreas. A ambição de oferecer um produto criativo.
Esta descrição encaixa perfeitamente em Leonardo da Vinci, que considero o exemplo perfeito do Homem iluminado. Não fora ele um pintor, escultor, arquitecto, engenheiro, cientista e músico em plena época do Iluminismo (também conhecida por Renascença).
Em Leonardo vê-se que a ciência e a cultura andam de mãos dadas. As mais de 13 mil folhas dos cadernos de apontamentos são um exemplo, uma verdadeira fusão entre arte e ciência, entre o lado direito do cérebro (raciocínio abstracto) e o esquerdo (raciocínio lógico).
De um lado temos a abstracção necessária para inventar um mundo, personagens e uma experiência que se realiza nas regras físicas criadoras. Do outro temos o raciocínio lógico e o desejo da investigação que criou a base tecnológica.
Ambas as visões são coordenadas por um homem. Pelo visionário que teve coragem de arriscar e de sair de si próprio para ter uma visão geral de todo o processo.
De utilizar aquele "ver" que um escritor usa para criar um universo, onde liberta as personagens para estudar como reagem. Mas aqui não é ele que explora. É o jogador. Neste caso talvez o acto seja menos egoísta. Porque o *game designer* cria um jogo de palavras para os outros apreciarem, sem se poder esquecer da componente técnica.
O jogo insinua a existência do jogador e é deste que vem a realização do jogo, do criador. O *game designer* desafia e vê na aceitação do desafio uma luta que ele tem de vencer, fazendo com que o outro ganhe! Um conceito perfeitamente demonstrado no jogo **Contact**, de Giochi Suda, em que o jogador é considerado uma personagem externa, a níveis físicos; mas interna, no sentido em que é necessária para ajudar outra a cumprir os objectivos do jogo.
Leonardo da Vinci via o mundo com uma curiosidade infinita e tentava compreendê-lo febrilmente. Procurava o conhecimento e enfrentava cada coisa à sua frente como um puzzle, que ele teria de resolver. Um acto egoísta, centrado no puro prazer.
Hideo Kojima, Shigeru Miyamoto, Giochi Suda, entre outros, criam desafios para si próprios, mas também para os outros. Apresentando talvez o desafio supremo: entusiasmar o jogador e dar-lhe a ganhar o jogo. Chegando ao ponto de "cobri-lo" com várias referências culturais, como filmes, música, livros, etc.
Um bom exemplo é o nome Zelda, criado por Miyamoto. O nome da mulher de um dos seus escritores favoritos, F. Scott Fitzgerald. Assim como Hideo Kojima que, para criar o jogo **Snatcher**, se inspirou directamente na obra-prima de ficção-científica "Blade Runner".
Leonardo criava para si. Kojima, Miyamoto e Suda para o jogador. Objectivos diferentes, para meios iguais: todos tentam ligar o mundo da fantasia e do lado direito do cérebro, à lógica das regras e do raciocínio do lado esquerdo.

***A jogar:** Animal Crossing, Ninja Cop*
***A ler:** "Harry Potter" (JK Rowling); "O Medo" (Al Berto)*
***A ver:** "The New World" (Terence Malick); House MD*
***A ouvir:** Interpol, Jeff Buckley e Zeca Afonso*
***A visitar:** http://lifehacker.com*

XBOX LIVE!

Puzzle Quest: Challenge Of The Warlords

Puzzle Quest é um jogo de role-play por turnos em que os combates se desenrolam numa mecânica similar a Bejeweled. O conceito é bizarro mas a sua brilhante execução transforma-o numa das melhores pérolas do serviço Xbox Live! Arcade.

Preço: 1200 pontos

PLAYSTATION STORE

Crash Team Racing

O **Mario Kart** da PSOne já está finalmente disponível na PlayStation Store. Pistas para todos os gostos e *power-ups* hilariantes são os trunfos deste jogo de corridas em que Crash Bandicoot e amigos defrontam Nitros Oxide, o piloto mais rápido da galáxia.

Preço: 5 euros

LocoRoco: Cocoreccho!

O jogo mais adorável da PSP estreia-se na PS3 com uma nova fórmula que retém o charme da versão original. O objectivo é guiar o máximo possível de criaturas ao final do nível utilizando-se o Sixaxis para interagir com os cenários. A banda sonora é irresistível.

Preço: 3 euros

Syphon Filter

Oito anos após a sua estreia, Syphon Filter continua a ser um divertido jogo de espionagem em que o agente especial Gabe Logan desmantela uma organização terrorista que está a espalhar um vírus mortal pelos países do Terceiro Mundo.

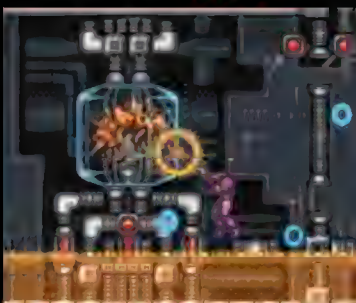
Preço: 5 euros

XBOX LIVE!

Speedball 2

Um dos melhores jogos do Commodore Amiga regressa mais brutal do que nunca com gráficos melhorados e competições online. Speedball é uma espécie de versão futurista de andebol em que se pode ganhar pontos partindo-se os ossos aos adversários.

Preço: 800 pontos

VIRTUAL CONSOLE

Super Metroid

Em 1994, pouco antes da estreia da PlayStation no mundo dos videojogos, a Nintendo publicou Super Metroid, o terceiro capítulo das aventuras de Samus Aran. Salvar a última larva Metroid, depositando-a numa estação de pesquisa, é o mote para um jogo de acção empolgante.

Preço: 800 pontos

Sin And Punishment

Um cruzamento de **Space Harrier** com **Time Crisis**, Sin And Punishment é um jogo da Nintendo 64 que nunca conheceu edição europeia. Gráficos excelentes e um enredo e personagens tipicamente Manga são virtudes deste frenético "tiro-neles".

Preço: 1200 pontos

Gradius 3

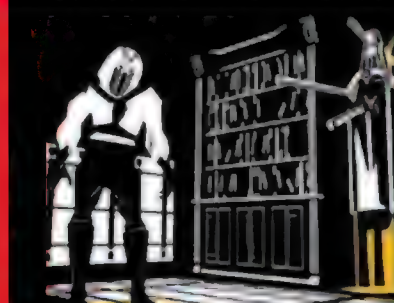
A lendária série de naves da Konami recebe uma injecção de complexidade ao permitir que o jogador defina as suas sequências favoritas de *power-ups* e personalize o arsenal bélico. Tudo para dizimar centenas de inimigos e *bosses* gigantescos.

Preço: 900 pontos

PC

Defender Of The Crown: Heroes Live Forever

Um *remake* do clássico de estratégia da Cinemaware. O jogador é um lorde feudal que tem como objectivo unificar a Grã-Bretanha. Cartas que garantem habilidades especiais durante as batalhas são uma das novidades desta versão.

Preço: 14 euros
Onde: www.manifestogames.com/defenderofthecrown

Victi: Blood Bitterness

Uma aventura surreal onde o jogador tenta aniquilar uma entidade demoníaca num palácio repleto de segredos e armadilhas. Dividido em quatro actos, possui um traço gráfico que lembra Frank Miller em "Sin City".

Preço: 7 euros
Onde: www.manifestogames.com/vigil

PC

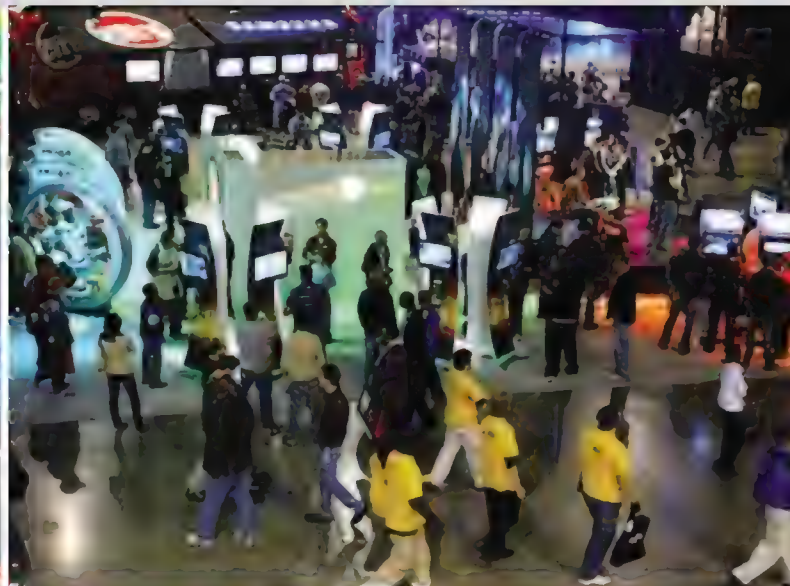
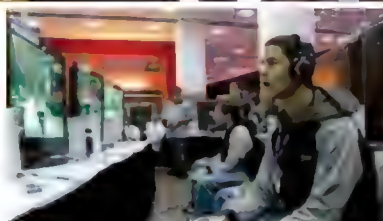
ColorTrail

Preço: 14 euros
Onde: www.bigfishgames.com/download-games/2154/color-trail/index.html

Produzido pelo estúdio português RTS, Color Trail inova na forma como são feitas as combinações entre objectos. O jogador tem de traçar "trilhos" em que cada peça tem de ser ou da mesma cor ou da mesma forma da peça seguinte. Um jogo viciante, de craveira internacional, e que merece ser comprado.

ONLINE

WORLD CYBER GAMES 2007

"O que começa mal, mal acaba". Eis uma máxima que infelizmente se adequa ao que aconteceu à selecção nacional em mais uma edição das olimpíadas dos eSports, os World Cyber Games 2007. **PEDRO AMARAL TAVARES, EM SEATLLE**

Numa comitiva que contava com 11 jogadores divididos por quatro jogos, curiosamente todos pertencentes ao clube nacional K1ck, os objectivos eram os mesmos de sempre: tentar passar a fase de grupos e ir o mais longe possível. À partida, o representante de **FIFA** e a equipa de **Gears of War** eram os que teriam mais probabilidades de o fazer, ainda que não estivesse de todo fora do alcance da formação de **Counter-Strike** (CS) atingir um dos dois lugares que davam acesso às eliminatórias, um feito somente alcançado por uma equipa de CS nacional em 2002.

Apesar de tudo, a prestação lusa foi positiva. No dia 4 era a vez do CS e **Warcraft 3** (WC3). A equipa de Counter-Strike acabou por não conseguir ir além do terceiro lugar do grupo, ficando apenas a uma vitória da qualificação, apesar de ter entrado muito bem nos dois jogos frente aos mais directos adversários. Fica assim adiado o sonho da enorme comunidade nacional de Counter-Strike ver uma equipa lusa a ter sucesso numa grande competição internacional.

Em WC3, Gonçalo Silva aka LastPhoenix era o que tinha a tarefa mais complicada de todos os portugueses e isso foi confirmado ao ficar em quarto do seu grupo, com três vitórias e outras tantas derrotas. Os dois apurados do seu grupo, jogadores da França e Coreia do Sul, confirmaram o estatuto de grandes nomes do WC3 mundial. Pena foi uma pequena distracção no jogo inaugural frente a Moon, da Coreia, que acabou por ditar a sua derrota numa partida equilibrada.

Um novo dia trazia mais um português para a acção, desta feita Filipe Sousa, conhecido por Beast no mundo de FIFA. Foi talvez o dia mais positivo para as cores portuguesas. Beast venceu todos os jogos, passando em primeiro lugar no seu grupo de forma clara. Chegávamos então a Sábado, dia 6 e dia D de desilusão. Beast conseguira passar a primeira eliminatória mas acabaria por perder nos oitavos de final frente ao austríaco, ficando assim no top 16. Um bom resultado mas que sabia a pouco. Era possível muito mais.

Restava portanto a minha equipa em Gears of War. Depois de quase cinco dias sem jogar, dado que não era possível praticar em dias em que não se competisse, eu e a minha equipa entrámos muito bem frente à Coreia do Sul. Depois de uma primeira parte sem mácula, acabaríamos por perder a segunda depois de uma interrupção por motivos técnicos, que levou à desconcentração colectiva da equipa e minha, em particular. O jogo contra Singapura foi em tudo idêntico, com a segunda parte a ser vítima de uma situação similar, com resultado a condizer. Ainda assim, tínhamos duas vitórias e uma derrota, sofrida entre esses dois jogos, numa partida mal conseguida frente à Colômbia. Equipa que entretanto haveria de ser desclassificada, ainda que, numa medida polémica, a organização tenha considerado todos os seus resultados válidos. Restávamo-nos vencer a Itália para passar o grupo. No jogo mais emocionante e mais infeliz de toda a minha vida, depois de termos vencido a primeira parte pela margem mínima, e de termos estado a uma ronda da vitória final e da qualificação em primeiro lugar no grupo, acabaríamos por permitir o empate aos italianos, após uma jogada de extremo azar. No prolongamento, os italianos foram melhores e acabariam por vencer o jogo e o grupo. Quanto a nós, feitas as contas, perdemos o segundo lugar para a Coreia do Sul, em igualdade pontual.

MMOS

Popomundo
IRREAL SOCIAL

HELENA LÉVY, POPOSTAR

Dias animados estes. Os *devs* decidiram mudar o nome do jogo para Poplove. Depois de muita discussão e da descoberta de que Poplove foi em tempos um site pornográfico, ficámos como o Prince, sem nome. Mas ganhámos o pin «I survived Poplove». Dias antes foi a implementação dos casamentos. Casais apaixonados felicíssimos e outros a refilar que «isto é um jogo de música, por Santa Kobe! 20 pontos por se casar?». E eleições, eleições, eleições. Nashville parece não aguentar um Mayor por mais de 15 dias, o Porto vai pelo mesmo caminho e Glasgow vai fazer uma revolução para depor o chefe de polícia.

E a música? Poucas novidades neste campo. Houve um bug nas tabelas e as classificações ficaram maradas por uns tempos. Agora vão alterar o sistema e provavelmente a minha banda não vai continuar no top 20, infelizmente. Como diz o meu companheiro de banda barra namorado, «We'll see».

Amanhã voltamos à estrada e começo com a agenda bem preenchida. Às 8 da matina tenho um ensaio que já está sobreposto por uma gravação às 10. Não sei bem como isto vai correr mas logo se vê. Às 18 horas, temos um concerto com quatro canções novas. Duas delas são do último single e espero serem bem recebidas. Agora temos de apostar mais nos concertos e na qualidade das músicas, o que vai implicar muito estudo.

Isto assim não parece muito divertido, mas há sempre algo para nos animar. O Dia das Bruxas em que andamos com uma máscara a assustar o pessoal, o Dia dos Mortos em que há uma cidade atacada por zombies e lá temos de ir matá-los. Bem, matá-los, não será bem... São zombies! E o Dia dos Namorados para os casalinhos apaixonados. Como é meu caso e o do meu namorado: somos tão românticos que passámos o dia a gravar! Mas com sete popoanos de vida em comum, já dá para essas coisas, apesar de o meu contrabaixo estar sempre a jeito para alguma mais distraída.

Pois, pertenço a uma banda de jazz. A nossa formação é incomum: eu voz e contrabaixo, o meu parceiro trombone e flauta. No início não havia a flauta, mas ele lembrou-se que queria tocar flauta. Eu detesto flauta, mas enfim, cedi. Apesar de ser a líder ele é que toma a maior parte das decisões. Eu limito-me a reclamar e a fazer alguns pedidos. Mas há formações mais estranhas. A Geraldine, por exemplo, toca didgeridoo. E canta. Só. Ainda não consegui assistir a nenhum concerto dela, mas deve ser interessante. E, como já disse, estamos no top 20, o que faz com que eu seja tratada como vedeta. O que não é verdade, porque ainda tenho muito para aprender. Aliás, para mim, vedetas são os Spökstad que já se separaram há algum tempo. Há umas semanas reuniram-se e até planearam uns concertos juntos, mas a coisa não demorou nem uma semana. Aliás, acho que o Edward mudou três ou quatro vezes de banda nessa semana. Agora está na banda de punk rock da namorada. E, claro, temos as divas, Cali e Varvara. Eu nunca serei diva, não faz muito o meu género. Prefiro estar no meio dos rapazes à bulha pelos lugares que sobram. E a produzir faixas para os amigos, nem que isso me obrigue a fazer muita ginástica, como amanhã, ou a comer 100 ostras num dia para melhorar o meu humor. E a faltar a jantar românticos... Falando nisso, acho que vou convidar o meu amorzinho para jantar.

PC

Extralives

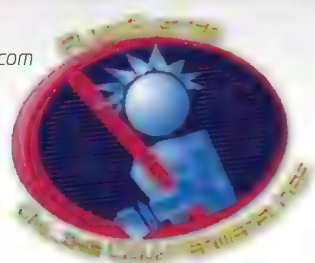
www.popomundo.com

Software para ouvir música de jogos

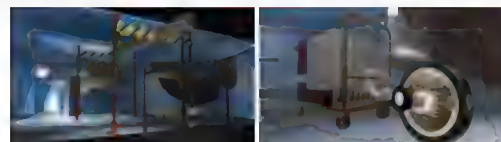
Game Audio Player
ANX Software
www.fileplanet.com/164521/160000/fileinfo/Game-Audio-Player

Já todos gostámos da banda sonora ou efeitos ambiente de um videojogo, mas frequentemente os ficheiros de áudio não são reconhecidos pelos programas de reprodução mais comuns. É nesta situação que entra em cena o Game Audio Player, um software que pesquisa, extrai, converte e reproduz as componentes de áudio de um jogo para que possam ser ouvidas no próprio programa ou através de outros leitores como o Windows Media Player.

Programa anti-batota (cheat)

PunkBuster
Even Balance
www.evenbalance.com

Infelizmente, nos servidores online existem jogadores que usam programas para melhorar a pontaria ou que conseguem ver e disparar através das paredes. O programa PunkBuster é um dos maiores inimigos destes indivíduos. Trata-se de um software que se instala tanto no servidor como no computador dos jogadores, e que analisa uma série de dados estatísticos e ficheiros para fazer um rastreio de quem faz batota, banindo os jogadores sem *fair play*. Recomendamos a consulta do site oficial para aceder a uma lista de jogos compatíveis com o programa.

Machinima

Stolen Life
Nanoflix
www.nanoflix.net

Stolen Life conta a história de um robô enviado a Marte pelos Humanos, no sentido de investigar o que correu mal na colónia. Para esclarecer a situação, este detective privado electrónico vai dialogar com os outros autómatos da base.
Este machinima foi criado pelo realizador australiano Peter Rasmussen nos programas Maya e GameStudio e venceu os prémios de melhor design, direcção e fotografia no Machinima Festival Europe 07.

Pacote de produtividade

Lotus Symphony
IBM
http://symphony.lotus.com/software/lotus/symphony/home.jspa

O Lotus Symphony é um conjunto de ferramentas de produtividade da IBM composto por um processador de texto, uma aplicação para folhas de cálculo e um software para criar apresentações. O programa é inteiramente gratuito e é semelhante a produtos já estabelecidos no mercado como o OpenOffice e o Microsoft Office. Reconhece os formatos de ficheiro usados no Microsoft Office e é compatível com Windows XP e Vista, bem como Suse Linux Enterprise Desktop 10 e Redhat Enterprise Linux 5.

ADDICTING GAMES

Site de jogos Flash

Addicting Games
Atom Entertainment
www.addictinggames.com

A falta de tempo, paciência ou dinheiro leva a que cada vez mais pessoas procurem pequenos jogos gratuitos na Internet para desfrutar durante alguns minutos. O site Addicting Games da rede MTV serve este propósito, com uma selecção de jogos em Flash onde não faltam tops com os títulos mais populares e uma divisão por géneros.

MADNESS DAY 07

AO ABANDONO

Clássicos cujos direitos expiraram, ou que foram disponibilizados ao público pelos produtores para serem jogados livremente.

Alone In The Dark (1992)

Infogrames *www.abandonia.com/games/91/download/AloneinDark1.htm*

Inspirado nos livros de Lovecraft, Alone In The Dark é considerado o "pai" dos survival horror. Impressionou na altura pela utilização do 3D e de um engenhoso sistema de câmaras fixas, técnicas pouco disseminadas no início dos anos 90.

Warlords 2 (1993)

SSG *www.heeter.net/warlords/*

Warlords 2 é um dos melhores e mais completos jogos de estratégia por turnos de que há memória. Num universo de fantasia medieval inspirado nas obras de Tolkien, o jogador tem de se impor como o derradeiro senhor da guerra, liderando exércitos de Orcs, elefantes, fantasmas, Anões ou Elfos. Ainda hoje é um bom jogo para competir com os amigos. A interface continua a ser muito prática e funcional.

UFO - Enemy Unknown (1993)

MicroProse *www.abandonia.com/games/38/download/UFOEnemyUnknown.htm*

Coordenar a estratégia da Terra para impedir invasões aliens é o pretexto. A par de pesquisas e gestões orçamentais, Enemy Unknown desafia-nos a combater no terreno com um pelotão de tropas que age por turnos.

VIDEOCLIPS

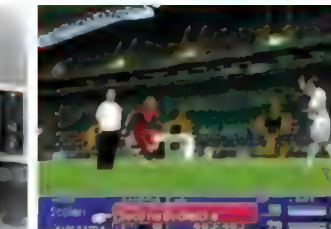
Minesweeper The Movie

Onde: *College Humor*
Tags: *Minesweeper*

Um grupo de comediantes de Nova Iorque resolveu adaptar o jogo Minesweeper para filme, com honras de personagens de carne e osso, efeitos especiais e drama. O resultado é uma hilariante sátira aos filmes de guerra.

Ralph Baer and Bill Harrison Play Ping-Pong Video Game, 1969

Onde: *YouTube*
Tags: *Ralph Baer / 1969 game*

Este vídeo mostra-nos o "pai dos videojogos", Ralph Baer, e o seu colega Bill a jogar ténis de mesa três anos antes do lançamento de Pong, da Atari.

Scolari Punch FFVII Style

Onde: *YouTube*
Tags: *Scolari Punch / FFVII Style*

O Portugal-Sérvia, para o Euro, pode não suscitar as melhores recordações: nós perdemos pontos e os sérvios levaram uns sopapos. Alguém brincou com o assunto inspirando-se nos combates de Final Fantasy.

Steve Ballmer Going Crazy

Onde: *YouTube*
Tags: *Steve Ballmer*

Steve Ballmer é o director executivo da Microsoft e é um dos 50 homens mais ricos do mundo. O grandalhão da Microsoft também ficou famoso pela forma muito peculiar (leia-se *over the top*) com que inicia as apresentações.

Alien vs Predator Extinction

Onde: *College Humor*
Tags: *Alien / Predator*

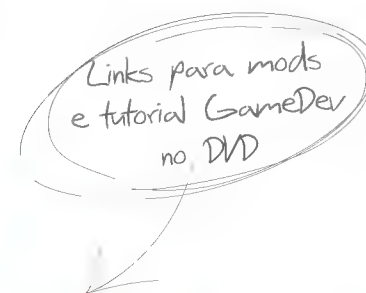
Alien e Predator habitam na mesma casa, levantam-se à mesma hora mas infelizmente só têm uma casa de banho. Graças a esse facto inicia-se um confronto de titãs que promete resolver-se mais rapidamente do que o filme.

DIY

AS MELHORES MODS DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Trilhámos as estrelas e percorremos universos para descobrir as modificações mais atraentes que a ficção científica tem para oferecer.

NA NET

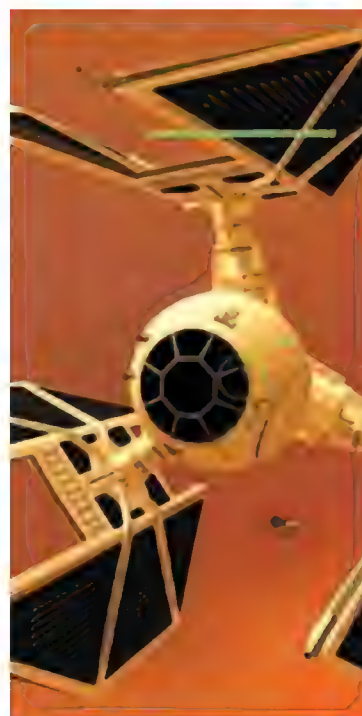
Sites Relacionados:
http://moddb.com

Back To The Future: Hill Valley

Magnífica mod para Grand Theft Auto: Vice City *que transporta o jogador para o universo de uma das melhores trilogias do cinema dos anos 80. Viajem no Tempo e sentem-se ao volante do Delorean, da Skimmer (locomotiva voadora) e de muitos outros veículos de diferentes épocas. Os famosos skates planadores (hoverboards) também marcam aqui presença.*

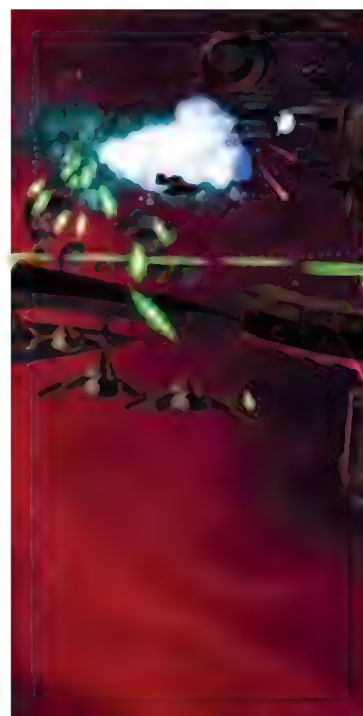
Onde: *http://z3.invisionfree.com/GTA_Hill_Valley*

Battlestar Galactica: Fleet Commander

Com uma campanha baseada nos episódios mais famosos da série televisiva "Battlestar: Galactica", esta mod coloca o jogador em controlo das raças Colonials e Cylons. Contem com dezenas de naves espaciais diferentes e uma componente para múltiplos jogadores online. Para jogarem necessitam do jogo Homeworld 2*.*

Onde: *www.battlestarmod.com*

Star Wars: Warlords e Clone Wars

Esta aventura point and click permite ver o mundo através dos olhos de Doug Smith, um empregado de escritório que sonha ser um super-herói. O acaso coloca Doug no centro de uma conspiração que pretende extinguir o seu posto de trabalho e o dos seus co-trabalhadores. Muitos diálogos vocalizados e puzzles numa mod que traz à memória a série britânica "The Office".

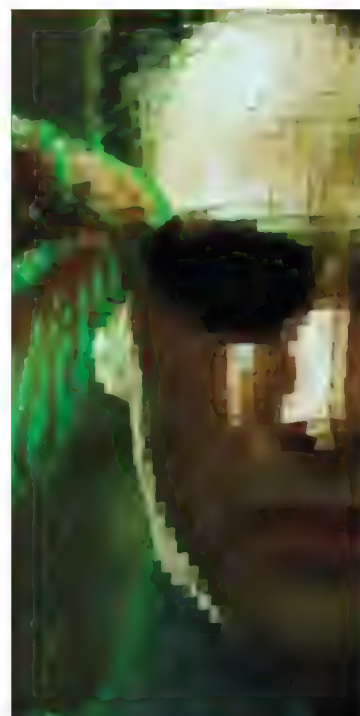
Onde: *http://students.guildhall.smu.edu/~weekdaywarrior*

Jedi Civil War

Terminaram os dois jogos da saga Knights Of The Old Republic *(KOTOR) e agora já não têm mais razões para viver? A cura está nesta modificação para o RTS* Empires At War*, que permite saltar para o universo de KOTOR e comandar personagens como Darth Malak ou Bastila e conquistar mais de 30 planetas.*

Onde: *www.aoswmod.com*

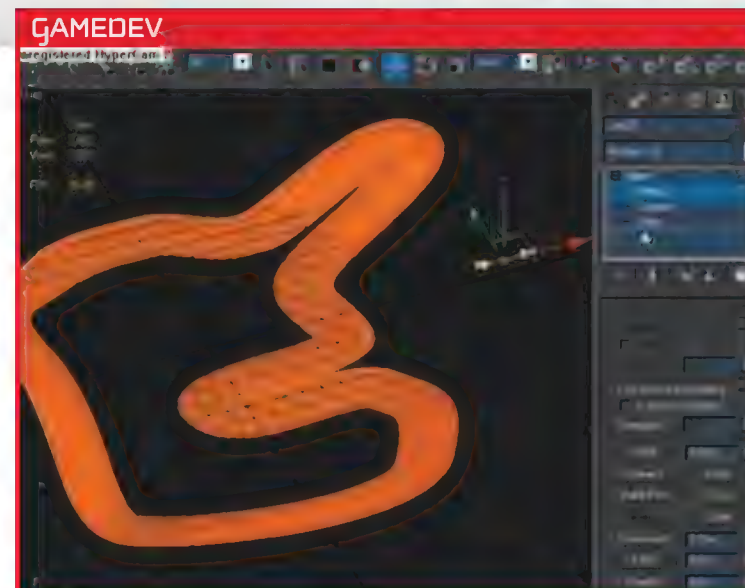
Trek Wars: Federation At War

Neste tributo à célebre série televisiva que nos trouxe o carismático vulcaniano Spock, o jogador vê-se envolvido em batalhas espaciais entre facções como a Federação, os Borg e os Klingon.
Para funcionar, esta mod necessita do jogo Empires At War *e da expansão* Forces Of Corruption*.*

Onde: *www.smg-modding.com*

Matrixed Reality: Night Strike

Se possuem o jogo Max Payne*, não vão querer passar ao lado desta mod. Enfrentem o grande Morpheus no dojo, espalhem o caos no Chateaux dos Merovingian e combatam contra centenas de agentes Smith numa mod que recria os melhores momentos da trilogia de filmes "The Matrix".*

Onde: *http://digilander.libero.it/NightStrike*

GAMEDEV

MODELAÇÃO DE PISTAS

A modelação de pistas ou trajectos para jogos de corrida pode ser abordado de várias formas. Desde a mais automatizada até à mais rude e controlável. Todas têm pontos bons e maus.
Neste tutorial são apresentadas quatro formas de modelar pistas: através de um mapa de alturas, de um modificador que junta linhas em 3D, de um "loft" e de um modificador que junta linhas e modelos.
O mapa de alturas deforma uma malha super detalhada, criando um terreno com elevação e acidentes geográficos relativamente interessantes, mas que peca pela optimização e objectividade da malha em alguns casos.
O modificador Sweep usa uma spline (linha em 3d) de trajecto e de perfil da pista, e cria assim uma superfície. Obriga a um perfil constante e não permite grandes alterações no trajecto.
O "loft" junta as potencialidades do sweep a deformações como inclinação e escala da pista. Tem também a possibilidade de ter várias secções diferentes pela pista. Contra está a complexidade e o cuidado com o uso.
O modificador "PathDeform" pega em objectos 3D e deforma-os de maneira a ajustarem-se ao trajecto. É muito útil no que toca à criação de objectos circundantes, como muros ou rails, é bem apelativo.
Espero que gostem!
Marco Vale

Sobre os autores

A GameDev-PT (www.gamedev-pt.net) é um ponto de encontro entre profissionais e entusiastas do desenvolvimento de videojogos onde podem encontrar todo o tipo de informações sobre o desenvolvimento de videojogos e participar no fórum da comunidade.

TECNOLOGIA

ZUNE EUROPA EM SILÊNCIO

Para os consumidores europeus, o leitor de multimédia portátil Zune é como a cenoura presa ao burro: passa-nos à frente dos olhos mas nunca mais chega. Entretanto, a empresa de Bill Gates já criou uma segunda geração do aparelho, e desta vez a companhia adoptou uma postura mais hippie na gestão de direitos digitais (DRM).
A nova gama Zune já vem sem o limite de três dias e sem cortes de qualidade nas músicas, fotografias e vídeos partilhados com outros aparelhos. E, à semelhança do que já se passou no iTunes, a Microsoft disponibilizou na sua loja online mais de um milhão de temas musicais sem qualquer protecção, contrariando assim a política restritiva que vinha a adoptar com a gestão de direitos digitais do Windows Media Player e do Windows Vista.
Quanto ao aparelho propriamente dito, ganhou uma interface sensível ao toque e um sintonizador de rádio, já permitindo a sincronização sem fios a um computador compatível.
O novo modelo topo de gama tem um disco rígido de 80 gigabytes e é ligeiramente mais estreito que o seu antecessor. A dimensão do ecrã também aumentou para 3,2 polegadas. Os dois modelos mais pequenos e leves têm quatro e oito gigabytes de memória Flash.
Com perto de um milhão de leitores Zune vendidos, a resposta da Microsoft ao iPod da Apple continua muito aquém da expectativa. Resta saber até que ponto o recente iTouch não fará ainda mais mossa nas vendas da segunda geração do Zune, pelo menos no que respeita ao modelo de 80 gigabytes.

Zune
105 euros (4 GB) / 140 euros (8 GB) / 180 euros (80 GB)
www.zune.net

LEVAR A MÚSICA A PEITO

Chama-se iAudio T2 e é um colar cujo design foi inspirado por diamantes negros, símbolos de mistério, paixão e boa sorte. Mas este adereço esconde muitos outros segredos: lê MP3 durante 12 horas, arquiva até dois gigabytes de ficheiros, grava voz, sintoniza e grava rádio FM e serve de alarme despertador e cronómetro.
O acessório pode ser carregado via USB ou transformador – valha-nos a possibilidade de separar o aparelho do resto do colar para não fazer algumas figuras tristes.

iAudio T2
Não disponível
www.cowonamerica.com/products/iaudio/t2/index.html

CONTROLO MINUCIOSO

Seja um jogo de acção, de estratégia ou uma aventura online num mundo persistente, o n52te promete ser o derradeiro acessório para os que levam os desafios mais a sério. Este miniteclado de design ergonómico e com propriedades antiderrapantes contém 15 teclas totalmente programáveis e com um tempo de resposta mais rápido do que o habitual. Apresenta ainda um joystick lateral com oito direcções e permite alternar entre três configurações num ápice. O aparelho da Belkin é apadrinhado pela Razer, fornecedora do software que permite configurar cada tecla e criar macros para cada perfil de cada jogo.

n52te
75 euros
www.n52te.com
http://catalog.belkin.com/IWCatProductPage.process?Product_Id=390404

RELÓGIO ESPECIAL DE CORRIDA

Aparentemente é só um relógio desportivo com bom aspecto, mas se for usado em simultâneo com os ténis e o Nike+ Sports Kit, este gadget dá feedback sonoro da distância percorrida, das calorias gastas e da velocidade a que as pernas nos levam. Os pequenos LEDs (díodos emissores de luz) que iluminam o aparelho também servem para controlar remotamente um iPod Nano (instalado no Nike+ Sports Kit) e o pequeno botão lateral acede instantaneamente às músicas mais enérgicas do leitor de MP3, para alguma motivação extra. O relógio está disponível em preto, verde, azul claro ou vermelho e também é resistente à água.

Amp+
60 euros
www.nike.com

O ECRÃ QUE É COMPUTADOR

Jogar PC, ouvir música, ver filmes e assistir a emissões em alta definição no sofá através de um único aparelho: é essa a proposta do Q, um ecrã plano de 42 polegadas que também é um computador. Enquanto televisor esta criação da LumenLab suporta resoluções de 1080p e contém um disco rígido de um terabyte onde podem ser gravadas as emissões televisivas.
No que respeita às funções de computador, temos uma máquina com dois gigabytes de memória RAM e processadores Intel Core Duo.

Q
Não disponível
www.lumenlab.com

O aparelho comunica com outros centros de entretenimento e gadgets, seja para receber ou enviar ficheiros de áudio e vídeo em tempo real (streaming). Envolto numa caixa de alumínio, o Q só está disponível através do site do fabricante, mediante pré-encomenda.

Leitores de multimédia portáteis

Hoje em dia, entrar numa loja para comprar um leitor de MP3 lembra a história da sopa da pedra: pagam-se mais uns trocados e já temos direito a ecrã para ver fotografias e vídeo; abrimos um pouco mais os cordões à bolsa já temos muito espaço em disco; e se dermos ainda mais uns cobres até já nos ligamos à Internet e temos direito a um ecrã sensível ao toque. Quando saímos da loja lá nos apercebemos que o simples leitor de MP3 é um centro de entretenimento portátil. A carteira, claro, sofre.

Aqui ficam alguns dos modelos que podemos encontrar no mercado nacional, todos eles capazes de reproduzir música, naturalmente.

Samsung YP-U3JZW

Reproduz MP3, sintoniza rádio e é uma pen com um gigabyte de memória. Uma solução económica para quem gosta de coisas simples e realmente portáteis.

50 euros (1 GB)

www.samsung.com/au/mp3

Apple iPod Touch

O iPod recebeu um ecrã maior e sensível ao toque. A nova conectividade à Internet via Wi-Fi significa que o download das músicas e vídeos do iTunes pode ser feito directamente a partir do iTouch.

400 euros (16 GB)

www.ipod.com

Creative Zen Vision W

Os novos Zen Vision têm ecrã em formato panorâmico, saída de sinal para TV e leitor de cartões para importar directamente fotografias. Os 60 GB são um bom compromisso de capacidade no disco.

350 euros (60 GB)

www.creative.com/products/pmp

Sony Walkman A810

Apesar de não ter uma capacidade de armazenamento que impressione, a gama Walkman A810 já permite ver filmes e fotografias por um preço bastante acessível.

120 euros (4 GB)

www.sony.pt

Archos 605 Wi-Fi

Se 160 gigabytes de armazenamento de dados não são um bom argumento, talvez seja convincente a capacidade de navegar na Internet, gravar programas de televisão ou criar slideshows de fotografias com música de fundo.

550 euros (160 GB)

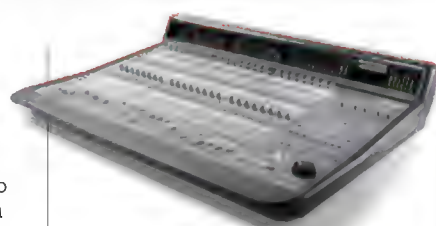
www.archos.com

FAZER E GRAVAR MÚSICA NO PC

Quer tenham uma banda de garagem, ou estejam a compor aquela que esperam ser a sinfonia chave do próximo capítulo da saga **Final Fantasy**, o PC pode ser o vosso melhor amigo. Peguem no vosso intrumento de eleição, tragam daí esse talento e descubram como.

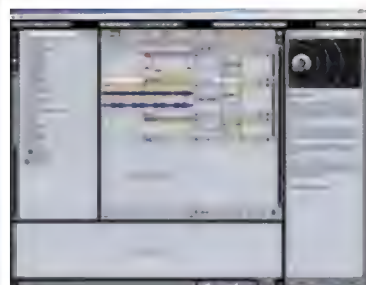
Tão ancestral como a própria existência humana, a música assume uma presença constante na vida de todos nós. São as bandas que tocam ao vivo, na rádio, na televisão e na Internet, são os tons de alerta do PC, é o toque do telemóvel, a buzina do carro que passa, a melodia dos detectores de movimento à entrada de estabelecimentos comerciais... enfim, estamos rodeados de música para onde quer que nos viremos. E o que tem isso a ver com videojogos? Tudo, é claro. À semelhança do cinema, um videojogo sem música jamais conseguiria transmitir às pessoas determinadas sensações.
A nossa indústria acordou para isso e, ao contrário do que era costume, muitos autores já dão ao som o mesmo espaço que oferecem à componente gráfica. Basta "ouvir" **Jericho** ou **BioShock** para perceber isso, ou olhar para o concurso Xbox Soundtracks, que colocou jogadores de todo o mundo a criar música inspirada em trailers de jogos para a consola da Microsoft. O evento foi um sucesso, pois existem programas e tutoriais na Internet suficientes para fazer música sem sequer se ter estudado música. Basta alguma inspiração.

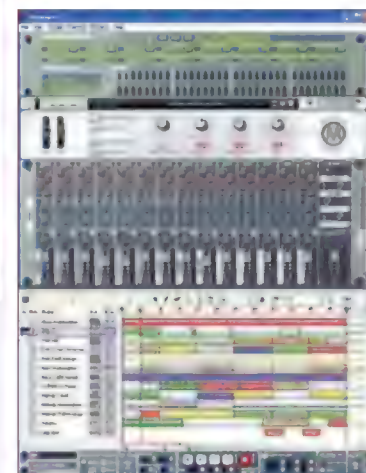
Wired

Os instrumentos mais utilizados no processo de composição são o piano e a guitarra. A forma mais básica de os ligar ao PC é directamente através de um cabo jack mono (precisam de um adaptador de jack

grande para jack pequeno). Uma vez que a maioria dos PCs têm a entrada de som (line In) na retaguarda, é bem mais prático adquirir uma pequena mesa de mistura, que também permite ligar vários instrumentos em simultâneo. Neste caso, a mesa tem uma saída em formato RCA (Tape Out) utilizada para a ligar ao PC através de um cabo RCA/Mini-jack.

É possível que tenham de activar a pista "Line In" no software do Windows. Entrem no "Painel de Controlo", cliquem no ícone com formato de altifalante e depois no separador "Áudio". Cliquem em "Volume de Gravação" e, na mesinha de mistura, seleccionem a pista "Line In". As coisas tornam-se bem mais simples se optarem por adquirir o TonePort KB37. Trata-se de um mini estúdio que faz de placa de som e vem equipado com um teclado de três oitavas, emulação de amplificadores, processador de efeitos, entradas para instrumentos e microfones. É conectado via USB.

Plug and play

Uma vez ligados, necessitam de algum software tanto para compor como para gravar. Recomendamos o Ableton Live, que não só permite gravar instrumentos reais em múltiplas pistas, como faculta dezenas de tipos de instrumentos virtuais. Suponham que têm um *riff* de guitarra avassalador ao qual querem juntar uma bateria, um baixo e umas orquestrações. Com o Ableton Live é possível fazê-lo, mesmo que não saibam música, pois o programa disponibiliza um diagrama muito mais fácil de utilizar do que a típica partitura.
Cada instrumento deve ser gravado numa pista diferente para possibilitar a edição e controlo, independente do volume, da equalização e dos efeitos.

Dance to the rhythm

O ritmo é tudo. Bom, quase tudo. Há quem diga que é impossível resistir ao seu chamamento, pois parte do próprio ser humano. Está connosco de cada vez que o nosso coração bate ou que damos dois passos seguidos.
Aqueles que pretendem levar as suas composições rítmicas mais longe talvez queiram experimentar o popular programa Reason, da Propellerhead Software.

SOUNDCHECK, POR FAVOR

Diz-se "soundcheck". Ninguém sabe bem como começou, mas é impressionante a quantidade de pessoas que chama "checksound" ao processo de preparar o som para tocar ao vivo. O pior é que a irritante gafe não se limita apenas aos leigos, tendo infectado diversos profissionais da música.

The invisible touch

Acabaram de compor e gravar uma música, mas a qualidade sonora ficou um pouco aquém dos álbuns das vossas bandas favoritas. Isso deve-se a inúmeros factores, como a qualidade dos instrumentos musicais e da placa de som utilizados. Mas é possível melhorar. Se dedicarem algum tempo a aprender a misturar o som em programas como o Adobe Audition, e a masterizar (dar mais profundidade ao som) no Steinberg WaveLab, verão que é possível fazer milagres neste processo de pós-produção.

MENU

Dificuldade: Intermédia
Requer:
Solução 1:
- Guitarra eléctrica, microfone tipo Shure SM58 e/ou piano eléctrico ou sintetizador
- Computador com uma entrada e uma saída de áudio jack miniatura
- Cabo com as seguintes fichas macho: jack miniatura (TRS)
- Mesa de mistura (Opcional)
- Cabo RCA/Mini Jack (para utilizar com a mesa de mistura)

Solução 2
- Guitarra eléctrica e microfone tipo Shure SM58
- Line 6 TonePort KB37

Software recomendado:
- Ableton Live
- Propellerhead Reason
- Adobe Audition
- Steinberg WaveLab

Sites Relacionados:
www.pc-music.com
www.behringer.com
www.ableton.com/live
http://line6.com/toneportkb37
www.propellerheads.se

TECNOLOGIA

TUDO SOBRE COMPRAS ONLINE

Comprar as prendas de Natal para a família e amigos não tem de ser um processo moroso e desgastante. É possível encher o carrinho de produtos numa hora de almoço e recebê-los no conforto do lar, sem enfrentar multidões. Basta comprar tudo online, um método cada vez mais seguro, prático e, em muitos casos, mais barato.

CONSELHOS PRÁTICOS

- Usar uma *password* privada no registo em sites de compras online.
- Guardar uma cópia das encomendas, preferencialmente em papel.
- Ler o procedimento de entrega da loja electrónica.
- A mercadoria comprada deve vir sempre com uma factura ou comprovativo em papel da transacção.

MENU

Dificuldade: Casual
Requer: Computador com acesso à Internet

Sites Relacionados:
www.paypal.com
www2.ctt.pt
http://pauta.dgaiec.min-financas.pt/pautaonline

Como é que se processam as compras online?

Na esmagadora maioria dos casos o sistema é semelhante às compras tradicionais. Acede-se ao site de uma loja, navega-se pela montra de produtos e enche-se um carrinho virtual com os produtos seleccionados. Quando estamos despachados fazemos *check-out*, efectuamos o pagamento e recebemos um comprovativo da compra. É tal como no supermercado mas sem ter de ficar presos em filas. Note-se que a primeira vez que se compra numa dada loja é necessário efectuar um registo. Nas vezes seguintes basta fazer login.

Não é inseguro fazer compras online?

A insegurança das compras online é um estigma que já não faz grande sentido hoje em dia. A transacção online é segura se tivermos em atenção dois aspectos: o local da compra deve ser uma loja conhecida e apresentar um certificado de segurança como o VeriSign (ver imagem); e a compra

deve ser sempre efectuada numa ligação segura que protege os dados inseridos através de encriptação – regra geral os navegadores de Internet avisam quando estamos a ser redireccionados para uma ligação segura ou então exibem o símbolo de um cadeado na barra inferior ou junto ao endereço.

Não tenho cartão de crédito por isso não posso efectuar compras online.

O cartão de crédito não é o único método para realizar compras online. No caso de compras em sites nacionais, existem vários

locais que aceitam um cartão de débito Multibanco ou o sistema de cobrança postal – as compras são enviadas para os CTT mais próximos e o pagamento é efectuado no acto de levantamento. Se as compras forem efectuadas no estrangeiro, o sistema mais difundido é o PayPal.

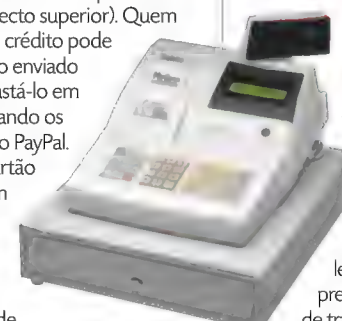
O que é o PayPal?

O PayPal é um serviço online para efectuar pagamentos ou transferir fundos entre utilizadores PayPal, empresas ou até para uma conta de correio electrónico (mesmo que esta não esteja associada ao serviço). Ou seja, podemos dar 50 euros a um

amigo que tenha cartão de crédito e pedir-lhe que faça uma transferência nesse valor para a nossa conta de correio electrónico, via PayPal. Depois recebemos um e-mail a indicar que temos um crédito de 50 euros e seguimos o endereço apresentado para criar uma conta gratuita no PayPal. A partir deste momento podemos efectuar compras online em qualquer site que aceite este sistema de pagamento, num regime de débito.
Para criar e usar uma conta PayPal deve-se ir ao site www.paypal.com e efectuar o registo de uma conta pessoal, onde pode receber 500 dólares por mês (também pode ser criada uma conta para empresas ou especificamente para leilões do eBay com um tecto superior). Quem não tem cartão de crédito pode reclamar o dinheiro enviado por um amigo e gastá-lo em compras online usando os dados de registo no PayPal. Os que têm um cartão de crédito também podem recorrer ao serviço, associando a sua conta virtual ao respectivo cartão de crédito – uma opção que aparece no próprio processo de criação de uma conta PayPal. Desta forma os dados do cartão de crédito só são partilhados com uma única entidade.

Posso efectuar compras em qualquer site de comércio electrónico, seja ele nacional ou estrangeiro?

Sim, mas primeiro deve ler-se a política do site para saber se a nossa morada está dentro da zona prevista para entregas. Alguns serviços também têm um sistema de entregas grátis ao domicílio a partir de determinados montantes. Ou seja, por vezes se gastarmos mais meia dúzia de euros acabamos por não pagar os custos de transporte. Por fim, deve consultar-se a política de devoluções, o tempo de entrega e as condições de transporte dos produtos, particularmente em encomendas oriundas do estrangeiro.

Um amigo comprou um produto mais barato na Internet, mas acabou por pagar mais caro quando o foi levantar.

Isso acontece sobretudo nas pequenas compras feitas em sites internacionais. Por exemplo, se comprarmos um único álbum no site de leilões eBay é natural que o seu preço seja inflacionado pelos custos de transporte e eventuais taxas aplicáveis pelos serviços alfandegários – para uma lista completa das taxas a aplicar a cada tipo de produtos, bem como as transacções isentas de taxação, deve ser consultada a Pauta Aduaneira em http://pauta.dgaiec.min-financas.pt/pautaonline. Se a encomenda for efectuada a um único fornecedor e compreender por exemplo 20 álbuns, os custos ficam muito mais diluídos e o preço unitário acaba por sair muito mais barato. É por isso frequente que amigos se juntem para realizar uma encomenda, em vez de as fazerem isoladamente.
Por norma, estão isentos de controlo aduaneiro os produtos de origem comunitária. Mas atenção que comprar um artigo num site integrado na União Europeia não implica que o objecto em questão seja enviado desse país. Ou seja, podemos comprar um livro na Amazon britânica mas o envio pode ser efectuado a partir da China. Normalmente a informação sobre o local do envio está discriminada na página de aquisição do produto.

TECNOLOGIA

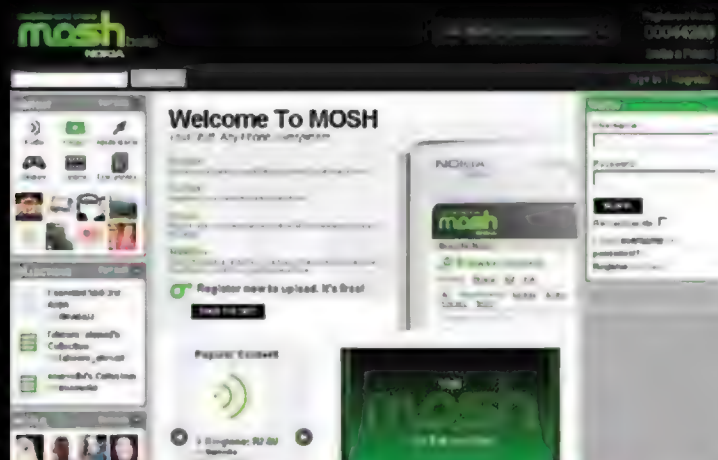
DISNEY DOGS

A Disney decidiu juntar-se ao grupo de criadores com um "simulador de animais de estimação". Em nome de alguma originalidade, para além de tomar conta do cão também será possível tomar conta do dono. O jogador terá à sua disposição várias das personagens Disney, tanto donos como cães, que é preciso controlar ao longo da aventura (e dos nove minijogos incluídos). O estilo gráfico, a simplicidade e a curta duração (seis a oito horas) indicam que é dirigido principalmente a crianças, embora adultos que queiram variar um pouco das restantes alternativas do mercado também o possam experimentar. ***Pedro Amaro***

URBAN ATTACK

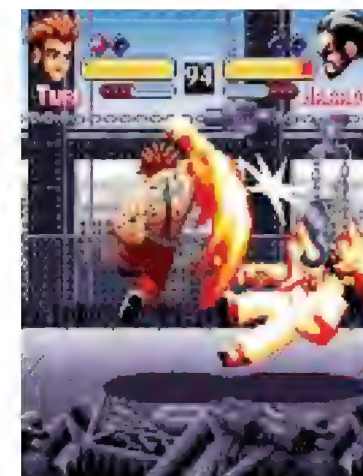
Urban Attack é o novo título da Vivendi Mobile. Embora esteja a ser anunciado como um First Person Shooter, a jogabilidade é mais próxima de um *point and shoot*, ao estilo do clássico **Virtua Cop**. A grande novidade prende-se com o estilo visual, pois a Vivendi apostou em gráficos vectoriais para o jogo ser totalmente 3D em todos os telemóveis. Infelizmente, isto dá-lhe um aspecto algo desactualizado quando comparado com outros títulos do mesmo estilo, embora contribua para uma animação suave e tridimensional. Um interessante exercício de estilo, mas há bastantes alternativas com jogabilidade de igual ou melhor e gráficos superiores. As vendas deverão ficar abaixo do esperado pelos seus criadores. ***P.A.***

MOSH NOS TELEMÓVEIS

Imaginem um YouTube onde se partilham jogos, aplicações, músicas, fotografias e documentos, para além dos vídeos. E imaginem que, como o YouTube, esse site também funciona nos computadores, mas é sobretudo orientado para o único aparelho electrónico que tem presença constante nas nossas vidas: o telemóvel. É esse o conceito do MOSH, um nome que representa uma contracção das palavras britânicas "Mobilize" e "Share".
Filtrar conteúdos com base no modelo de telemóvel usado e realizar uploads por SMS ou e-mail são algumas das características que firmam a orientação do MOSH para o mercado móvel, distanciando-o de simples conversões de sites já existentes para computadores – tais como o Flickr ou o YouTube. O serviço tem uma equipa editorial que supervisiona o conteúdo, com o intuito de limpar os servidores de pirataria e pornografia. Afinal de contas, o objectivo dos autores do MOSH é mobilizar a comunidade a partilhar conteúdos próprios e criar um canal de distribuição gratuito para produções independentes.
O pequeno software que acompanha a "versão móvel" do MOSH é orientado para telemóveis Nokia, mas vai funcionar com alguns aparelhos recentes de outras marcas. Ainda assim, a companhia finlandesa tem todo o interesse em suportar este site, já que é um canal privilegiado para disseminar ao máximo os jogos para a nova plataforma N-Gage – os títulos para N-Gage apenas pedem um código de activação para funcionar, sendo por isso de livre distribuição. ***Frederico Teixeira***

Mosh
http://mosh.nokia.com

RATATOUILLE

De modo a aproveitar o lançamento do filme da Pixar, a THQ Wireless lançou Ratatouille para telemóvel. O objectivo do jogo é chegar a *chef* principal, partindo de uma posição de simples cozinheiro. Para tal, o jogador terá de preparar várias refeições, recorrendo a vários postos na cozinha, de modo a satisfazer os seus clientes e os críticos. Para além de qualidade, irá também ser importante a rapidez, pois os clientes vão ficando cada vez menos tolerantes com atrasos. O jogo possui um modo que serve como tutorial intitulado Cook School, onde o jogador recebe várias dicas para melhorar as suas qualidades. Possui ainda um modo Kitchen Rush, que pode ser equiparado ao clássico Time Attack de alguns *beat'em ups*. Pelo meio, é possível melhorar os utensílios de cozinha durante rondas de bónus. Trata-se de um jogo essencialmente virado para os fãs do filme, incluindo também várias sequências cinematográficas daí retiradas. Os restantes utilizadores provavelmente acharão a jogabilidade demasiado limitada (e a música incrivelmente irritante). ***P.A.***

FAIDA FIGHT

Uma área onde continua a faltar *killer titles* no telemóvel é a dos jogos de luta. Apesar de existir uma razoável conversão de **King Of Fighters**, esta está bastante longe de oferecer a jogabilidade conhecida do original. Por isso, é sempre bom ver quando um novo criador tenta apostar em jogos deste estilo, como foi o caso da JavArt. Faida Fight é um jogo de luta 2D, que aposta em gráficos bastante coloridos e ligeiramente *super deformed*, com o tamanho das personagens em relação ao ecrã a fazer lembrar **Art Of Fighting** original da Neo Geo. O sistema de controlo é anunciado como sendo simples ("um polegar") suportando os habituais *combos*. O elemento mais interessante é o Multiplayer (através de Bluetooth), que permite defrontar um amigo que tenha o jogo e esteja nas proximidades. ***P.A.***

LITTLE BRITAIN

Aqueles que são espectadores do canal 2: da RTP e gostam de seguir a *britcom* aos sábados à noite, vão certamente reconhecer o nome "Little Britain". Embora possua um estilo de humor algo peculiar, é uma série bastante popular. E a Glu Mobile apercebeu-se disso, tendo apostado em conteúdo móvel baseado nesta marca, onde se inclui um jogo. A versão de telemóvel consiste em quatro minijogos exclusivos (ou seja, que não estavam presentes nas versões de PC, PSP ou PS2). Os minijogos terão como protagonistas algumas das principais personagens da série. Os fãs certamente reconhecerão Vicky Pollard ou Marjorie Dawes. ***P.A.***

Saco para Guitar Hero

A vida de rock star é complicada. Muita estrada, muita poeira, são espectáculos atrás de espectáculos e um tipo cansa-se de andar com a velha guitarra às costas. O melhor a fazer é comprar um saco protector como este *gig bag* da RedOctane. Existem em versão para uma e duas guitarras. É mais ou menos baratucho. Pena não haver um estojo mais resistente.

Preço: 20 dólares (saco uma guitarra); 25 dólares (saco duas guitarras)

Onde: www.redoctane.com/gh-bag.html

T-shirts Guitar Hero

Toda a gente sabe que um verdadeiro deus do rock usa t-shirts com caveiras, símbolos satânicos e outra bicharada digna de um filme de terror. A RedOctane volta a marcar presença neste Geek com t-shirts e hoodies para os fãs de Guitar Hero.

Preço: 17 dólares (tshirts); 40 dólares (punk hoodie)

Onde: www.redoctane.com/section-other.html

Amplificador

Garantem os vendedores que a Thunderbox Amp 28r é o melhor periférico jamais inventado para o melhor jogo de música de sempre, Guitar Hero. E nós somos obrigados a dizer que sim, enquanto não experimentarmos este amplificador que tanto pode ser ligado à consola para jogar, como pode servir para ligar uma guitarra e um microfone a sério para estoirar os tímpanos da família e vizinhos.

Preço: 40 dólares

Onde: http://store.theantcommandos.com/product-p/gtr-amp.htm

Tapetes de dança

Há gente que é um bocado bruta quando pula ao som de *rhythm games* como Dance Dance Revolution. Dizem que é da música, que as batidas se lhes entranham na pele, atravessam a carne, infiltram-se na espinal medula e atacam directamente a parte primitiva do cérebro que os ordena a DANÇAR! Para esses será recomendável comprar este Afterburner Metal Pad, tapete de dança de metal. A RedOctane garante durabilidade, estabilidade e mais pontos com menos pisadelas. Em alternativa, há o ainda mais bojudo e caparrudo iON PRO Arcade Metal. Tem uma barra de metal como apoio e aguenta bailarinos com mais de 400 quilos (eles existem?)... Nenhuma destas maravilhas funciona na nova geração de consolas.

Preço: Afterburner: 250 dólares iON PRO: 500 dólares

Onde: www.redoctane.com/redoctanemetalpad.html www.ddrgame.com/dance-dance-revolution-ion-pro-arcade-metal-pad.html

Freedom V Wireless Guitar

A Gibson SG da versão PS2 de Guitar Hero é um clássico empunhado por gente tão influente como Eric Clapton ou George Harrison. Mas, para alguns, nada bate o estilo de uma outra Gibson, a Flying V. Especialmente se vier de origem sem fios, com um saco e uma capa decorativa – embora com o nome ligeiramente alterado para Freedom V. Jimi Hendrix tocou numa, mas também Lenny Krevitz, Yngwie Malmsteen, Albert King, Van Halen, Pete Townsend ou Michael Schenker, entre outros.

Preço: 65 dólares

Onde: http://store.theantcommandos.com/Default.asp?Redirected=Y

1989

SHADOW OF THE BEAST

Na história dos videojogos nunca se registou um salto tecnológico tão evidente como o do Spectrum para o Amiga. Shadow Of The Beast, jogo de aventura e acção em plataformas, foi a obra-prima que resumiu todo o potencial da máquina da Commodore.

Amiga, Atari ST, ZX Spectrum, Commodore 64, MegaDrive, Amstrad CPC, Lynx, Sega Master System, TurboGrafx CD

Autor: Reflections

Distribuidora: Psygnosis

O monstro quer amigos

Aarbron era o nome do estranho protagonista, um homem raptado em criança e corrompido pela magia até se transformar num monstro grotesco e escravizado por Lorde Maletoth. Na memória ficou a dificuldade imperdoável do jogo: com apenas 12 pontos de vida, raramente restauráveis, o jogador tinha de chegar ao fim de um périplo cheio de ciladas, inimigos e caminhos labirínticos. Alguns criticaram a sua falta de "miolo".

Tecnologia

Shadow Ot The Beast destacou-se ainda pelo excepcional uso da tecnologia de *parallax scrolling*: os vários planos de fundo (12, neste caso) deslocam-se a uma velocidade diferente e mais lenta do que o primeiro plano onde a acção toma lugar, criando uma ilusão de profundidade que criava a ilusão de tridimensionalidade numa época em que o 3D ainda era pouco consistente.

Evangelização

Em Portugal são muitos os jogadores que decidiram comprar a máquina maravilha da Commodore depois de Paulo Dimas apresentar Shadow Of The Beast no programa da RTP "Ponto por Ponto".

David Whittaker

A assombrada música de Shadow Of The Beast arrebatou todos quantos a ouviram na altura. A banda sonora foi composta por David Whittaker, que usou samples de instrumentos com alta qualidade (com destaque para a flauta de Pã).

Roger Dean

A tecnologia era superior, mas por si só não permitia criar o mundo exótico, entre a beleza natural e a estranheza alienígena, onírica, distintamente europeia, que tanto fascinou quem pela primeira vez deitou os olhos neste jogo. Fundamental foi a contribuição de Roger Dean, artista responsável por algumas capas de vinis marcantes, nomeadamente álbuns dos Yes, assim como as ilustrações das capas de muitos jogos da editora Psygnosis.

Reflections e Psygnosis

A Reflections e a Psygnosis foram das principais responsáveis pela popularização do Amiga. Mais tarde, a Psygnosis seria pioneira na adopção da tecnologia CD, apenas para ser comprada pela Sony, enquanto a Reflections, dirigida por Martin Edmondson (autor de Shadow Of The Beast), viraria de rota dedicando-se a jogos de condução como Destruction Derby, Driver e Stuntman. Em 2006 foi comprada pela Ubisoft e Martin saiu, ainda mais rico.

PLAYLIST

Stuck

Rogue

Interieur

Romero, o mestre do horror

Joshua

Girl Next Door

Girl Next Door

O REGRESSO DOS MORTOS VIVOS

A Hype! foi ao maior e mais antigo festival de cinema dedicado ao fantástico e revela as películas a ter em conta. Nazis canibais, crocodilos assassinos, Romero e Miike Takashi no caldeirão. **LUÍS CANAU, EM SITGES**

O Festival Internacional de Cinema da Catalunha realiza-se desde 1968, na vila de Sitges, perto de Barcelona. A edição dos 40 anos teve como principal homenageado George Romero, a quem foi entregue o Grande Prémio Honorífico. Foi projectado "Diary of the Dead", que não traz nada de novo ao cinema de zombies de Romero, mas é uma curiosa variação formal, em modo documentário.

Outros títulos de zombies foram vistos em Sitges, incluindo uma Midnight X-Treme quádrupula dedicada em exclusivo ao género. Globalmente, a muito bem afinada programação do festival convenceu-nos que o género não está estagnado; com ou sem revivalismos e os excessos do chamado *torture porn*, o cinema de terror encontra-se de boa saúde.

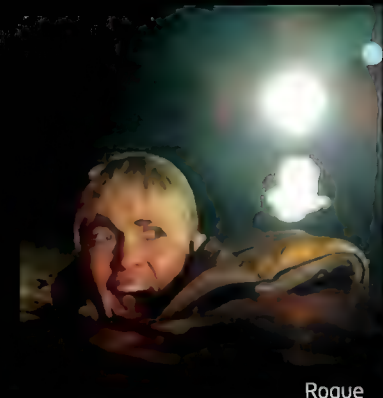
"The Fall", de Tarsem Singh (Índia/Reino Unido/EUA) venceu a secção competitiva principal (Fantàstic). Os espanhóis Jaume Balagueró e Paco Plaza conquistaram a Melhor Realização com "[REC]". O prémio Orient Express foi para "Dororo" (Japão) e "Aachi & Ssipak" (Coreia do Sul) triunfou na Anima't.

Terror da França à Austrália

Com uma selecção a apostar forte no terror, dois filmes franceses agitaram as plateias sequiosas de sangue: "Frontière(s)", com um grupo de jovens à mercê de uma família de nazis canibais, e "À L'Interieur", onde uma jovem em fim de gravidez é visitada por uma psicótica. Este último, mais sólido e coerente, contém cenas gráficas duríssimas, reforçadas por uma banda sonora enervante e pelo duelo entre Béatrice Dalle e Alysson Paradis. Contorci-me na cadeira – não acontece muito.

"Stuck", de Stuart Gordon, centra-se numa jovem "normal", que, sob o efeito de ecstasy, atropela um sem-abrigo. Sem saber o que fazer, deixa-o na garagem, enfiado no pára-brisas, a sangrar no banco da frente.

"Joshua", um drama sobre o horror da vida familiar, onde o filho de um casal revela atitudes estranhas depois do nascimento da irmã, é sóbrio, sem preocupações de ritmo, e uma boa alternativa ao horror visceral de outros títulos.

Não me lembro de melhor filme de crocodilos assassinos gigantes que o australiano "Rogue". Há inverosimilhanças, mas a integração das CGI é óptima e não deixa quebrar a tensão. Sentimos o peso do bicho, ao contrário de muito digital "bonito" que parece sobreposto à imagem. Também na categoria genérica de "dentadas mortais", "Teeth" (EUA) parte da obsessão com a "pureza" e virgindade de algumas comunidades cristãs, com uma protagonista que descobre que tem um segundo conjunto de dentes lá mais em baixo. O resto antevê-se, mas, apesar do humor e algum gore, enche os 90 minutos a custo.

PERFIL DO FESTIVAL

Nome: *Festival Internacional de Cinema de Catalunya*
Localização: *Sitges, Província da Catalunha, Espanha*
Idade: *40 anos*
Género: *Fantástico*
Datas 2007: *4 a 14 de Outubro*
Ecrãs principais: *Auditori, El Retiro, Casino Prado, Sala Tramuntana*
Lugares: *2800*
Bilhetes vendidos: *140 mil (2006)*

Produto nacional

O cinema espanhol e catalão estão sempre presente em Sitges. "El Orfanato" (entrada da Espanha nos Oscars) abriu o festival, "[REC]" foi bem recebido. Do que vi, o melhor foi "El Rey de la Montana", que remete para certos jogos de computador populares. Um homem encontra-se perdido numa floresta, alvo de *snipers*. A premissa é simples, mas o filme funciona e é uma lição de como se obtêm bons resultados com poucos meios. "Los Cronocrimenes" e "Aparecidos", de grande competência técnica, não deixarão grandes memórias, mas reflectem a solidez da indústria de cinema local. Na Anima't, passou "Nocturna" (que perdi) e "La Crisis Carnívora", com muito sangue, pouca graça e demasiado longo para animação Flash.

Expresso do Oriente

Da Ásia, a oferta foi muita e variada: uma dúzia de títulos na secção Orient Express, o domínio da Anima't e ainda mais alguns na Fantàstic.

No horror, aparentemente, nada de novo a Oriente. "Black House", da Coreia, foi uma perda de tempo, e "Kaidan", de Nakata Hideo, filme de época, sóbrio e com um ritmo próprio, está distante do registo "Ring". Nada de errado quanto a isso, no plano formal, mas sentimos a falta da eficiência dramática desse e de outros de Nakata.

Três de Hong Kong de temática policial. "Triangle", narrativa una a seis mãos – Johnnie To, Tsui Hark, Ringo Lam –, com um golpe e múltiplas traições, é como um filme de To muito aceitável. Ainda To, mas a dividir os créditos com Wai Ka-fai, "Mad Detective" é sobre um polícia que troca a razão pela intuição, e que é despedido quando oferece uma das orelhas ao chefe. "Confessions of Pain", policial noir refinado da dupla Andrew Lau e Alan Mak, eficiente e cativante, mesmo sem a força de "Infernal Affairs". Tony Leung Chiu-wai noutro grande papel.

Do Japão, o mais interessante foi "Dai Nipponjin", "documentário" sobre um super-herói que luta contra monstros do tamanho de edifícios (cresce quando ligado à corrente eléctrica). "Mushishi" ("Bugmaster"), de Otomo Katsuhiro, é visualmente belo e fala de "insectos" (na verdade, seres etéreos) que "possuem" os humanos e dos mestres que os estudam.

O novo de Miike Takashi, "Sukiyaki Western Django" – falado e legendado em Inglês – parte do conflito entre dois bandos rivais numa pequena aldeia. Vindo de Miike, a subversão dos códigos do western e do filme de samurais não surpreende. Hilariante, por vezes, e com muita acção. Tarantino tem o papel da sua vida.

"Tales of Earthsea", de Miyazaki Goro, tem um design das personagens e um *look* geral que me recordaram do trabalho mais antigo de Miyazaki Hayao, de meados de 80. A nível de drama e caracterização das personagens estamos longe das obras do pai do realizador. Talvez não seja justo comparar, mas todos o fazem e todos perguntam «que tal é... por comparação?».

Meias-noites extremas

Três sessões da meia-noite diárias não permitiam repousar muito. As sessões eram duplas, triplas e (uff!) quádruplas, com muita (muita) sangria e emoções fortes, sobretudo as que estavam sob a epígrafe Midnight X-Treme.

"The Devil Dared Me To" é um festival de humor rasteiro e mutilações, o «quase semi-real filme sobre o duplo mais perigoso da Nova Zelândia», que a promoção compara a Peter Jackson em início de carreira. "Jack Brooks: Monster Slayer" (Canadá), com Robert Englund, um filme de monstros que faz lembrar "The Evil Dead"; cheio de efeitos de maquilhagem toscos, machados e muito sangue. Tudo orgânico (é mais saudável), como nos velhos tempos. "Babysitter Wanted" (EUA) é terror satânico, directo ao assunto e também muito gore. Pena a fonte vídeo. Excepção às meias-noites divertidas, "Jack Ketchum's The Girl Next Door" (EUA) devastou-nos com uma violência emocional inesperada. Baseado em factos reais, conta a história de uma miúda órfã que é amarrada, abusada e torturada pela tia e pelos primos. Dizer que o visionamento é penoso é dizer pouco.

E novas visões

A secção Noves Visions trouxe propostas mais arrojadas, onde se destacaram "Sword Bearer" (Rússia), o gozumentário "American Zombie" e "Roman", reverso de "May", com Angela Bettis a dirigir Lucky McKee ou, ainda, "Mister Lonely", de Harmony Korine, sobre um imitador de Michael Jackson e freiras que saltam de avião sem pára-quedas.

MÚSICA

PLAYLIST

M.I.A.
"Kala"

FORMATO: CD
EDITORA: XL / POPSTOCK

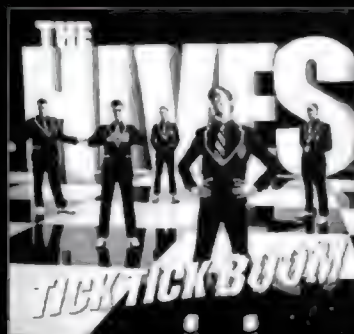
Saúde-se quem regressou para provar que o exagero mediático à volta de "Arular" (2005) não foi infundado. O segundo álbum de M.I.A. parece um upgrade de todos os seus elementos estilísticos (novas linguagens de rua, militância política, puro gozo de festa non-stop), e quase que insinua uma proposta de vingança segredada aos nossos ouvidos. A primeira amostra, "Boyz", não descola da matéria original (apenas lhe amplia o caos da sobreposição de beats e samples desvairados), mas as grandes surpresas não se fazem esperar. "Jimmy" é versão disco de um tema sacado a um filme Bollywood dos anos 80, "Disco Dancer", e parece uma celebração hindu em sala de *backstage* com os Boney M. Melhor ainda, "Paper Planes" faz lengalenga terrorista sobre "Straight to Hell", dos Clash, fuzilando a melodia com samples de caixas registadoras e disparos de metralhadora. Grande, muito grande. Tão grande que dá vontade de perguntar: era mesmo preciso Timbaland aparecer aqui? ***M.V.***

WWW.MYSPACE.COM/MIA
WWW.MIAUK.COM

The Hives
"Tick Tick Boom"

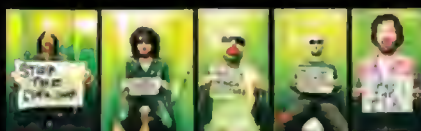
FORMATO: 7" / MP3
EDITORA: POLYDOR

"The Black and White Album", novo dos suecos Hives, está aí a rebentar. O single de avanço "Tick Tick Boom" faz de entretém. Não se pode dizer que haja grandes novidades (mas alguém espera que os Hives apareçam com um álbum de... dubstep?), está tudo mais ou menos na mesma: garage rock apunkalhado, tema curto e certeiro, refrão que se cola às paredes do ouvido interno. Estranhamente, isto não bate da mesma forma. Ou são eles que levaram muito tempo fora da nossa vista, ou então há mesmo uma repetição de fórmulas que começa a cansar. O lado B, "Hell No", menos preocupado com a sua condição de single, é muito mais eficaz, tiro rock'n'roll que termina mal começamos a perceber o que aconteceu. Como um desastre numa corrida de Burnout. ***Mário Valente***

WWW.THEHIVESBROADCASTINGSERVICE.COM
WWW.MYSPACE.COM/THEHIVES

Super Furry Animals
"Hey Venus"

FORMATO: CD
EDITORA: ROUGH TRADE / POPSTOCK

Os galeses com o nome mais queriducho da história da pop indie estão de volta, continuando a perseguir a utopia de um mundo onde o rock progressivo, o punk, a electrónica, o psicadelismo e a pop da british invasion brincam aos chás com bonecas num relvado em dia solarengo. A novidade é que, ao oitavo álbum, continuam a fabricar algumas das melhores canções pop que por aí (ainda) se fazem, possuindo o encanto único de conseguir juntar indies, freaks, astronautas, lobos maus, netos e avós num mesmo serão de comunhão pela música como elevação espiritual. Deviam ser eleitos banda oficial para bandas sonoras Nintendo, o Super Mario ia adorar. ***M.V.***

WWW.MYSPACE.COM/SUPERFURRY
WWW.SUPERFURRY.COM

GRANDE PLANO

LIFESTYLE

NUNO CALADO

PROFISSÃO: Realizador de rádio (Antena 3, programa "Indiegente")

Lembras-te da primeira vez que jogaste? Há quem diga que as primeiras vezes são muito marcantes, mas a verdade é que não me lembro exactamente da primeira vez. Sei que foi antes de existência do ZX Spectrum. Joguei algumas vezes em consolas muito básicas. Recordo-me de ter um jogo de basquete numa maquineta parecida com o que viria muito mais tarde a chamar-se Game Boy [N.R.: Game & Watch]. Antes de entrar no mundo da PlayStation tive também uma consola Nintendo.

Muitos defendem que os videojogos incitam à violência. O que achas desta situação? Sinceramente acho isso uma grande tanga e serve apenas para promover mais ainda os jogos. Adoro o **GTA** e havia há uns anos outro jogo em que se ganhava pontos quando se atropelava alguém [N.R: **Carmaggedon**]: era FANTÁSTICO. Na vida real nunca atropelei ninguém e espero não o fazer. Para explicar melhor o que digo só posso dar o exemplo dos desenhos animados do Super-Homem: todos nós os vimos quando éramos crianças e quantos de nós nos atiramos da janela a pensar que voávamos? Temos de ser bem-educados e formados pelos nossos pais e perceber a diferença entre o real e a ficção, entre as pessoas e as personas.

Trabalhas na área da música, um tema cada vez mais popular no mundo dos videojogos. Costumas jogar a algum jogo desse género? Nunca tinha jogado até ao dia em que fui convidado para jogar no Radical.MyGames. Achei uma grande pedra o **Guitar Hero**.

Jogos como o FIFA e SingStar são hoje veículos na promoção de bandas. «Os jogos são a nova rádio»? Os jogos não serão a nova rádio. Mas vão ter um papel muito importante na descoberta de várias bandas. Lembro-me que os Garbage, Manic Street Preachers e outros estavam na banda sonora do **NFS: Porsche Challenge**. Os Prodigy já tinham aparecido no **Wipeout**. Os Kasabian tiveram no FIFA a sua maior montra. Não nos podemos esquecer que os jogos e a música hoje em dia fazem parte da cultura pop.

Foto: Luís Salzedas

>> PRÓXIMO MÊS

ASSASSIN'S CREED

Um dos jogos mais esperados pelos leitores da Hype! vai ter direito à melhor análise do mercado. Vamos finalmente descobrir os segredos deste jogo de acção furtiva que nos levará da Terra Santa até... o melhor é não perderem a próxima edição.

CRYSIS

Este é daqueles jogos que ainda não chegou e já impressiona. Dos mesmos autores do laureado Far Cry, Crysis é um jogo de acção que promete colocar o PC de pernas para o ar com a qualidade assombrosa da sua tecnologia gráfica. Mas será divertido?

O Natal vem aí!

Nesta quadra natalícia espera-se aquele que será porventura o melhor catálogo de jogos de sempre. Com as novas consolas a perfilarem promoções, novos gadgets, novos equipamentos para o PC e novas geekalhices a caminho, a Hype! vai dar uma ajudinha a escolher as prendas de Natal e criar o cabaz com tudo aquilo que realmente vale a pena comprar.

Conteúdos sujeitos a alteração

CHUVA DE JOGOS

Unreal Tournament 3, Call Of Duty 4, Legend Of Zelda: Phantom Hourglass, Super Mario Galaxy, Football Manager 2008, Guitar Hero 3, Hellgate: London, Lost Odyssey, Rayman Raving Rabbids 2, SimCity Societies, Burnout Paradise, The Witcher, Gears Of War (PC), Ratchet & Clank: Tools Of Destruction, SKATE, Project Gotham Racing 4, Kane & Lynch, Eternal Sonata... uff!

CRASH

Crash é uma secção que se pretende bem-disposta. O objectivo é brincar com *gaffes* alheias (e próprias, pois no melhor pano cai a nódoa), rir de imagens divertidas, bugs bizarros e frases disparatadas. Os leitores também podem participar! As contribuições devem ser enviadas por e-mail para **leitoreshype@mygames.pt.** O subject do e-mail deve ser "Crash".

Brain dead

Tōhokudaigaku Mirai Kagaku Gijutsu Kyōdō Kenkyū Sentā Kawashima Ryūta Kyōju Kanshū Mōtto Nō o Kitaeru Otona no Dīesu Torēningu.

Nome de Brain Age 2: More Training Minutes In a Day! em Japonês.

LOADING...

PODES PARAR COM ISSO SEU EXIBICIONISTA?!? ESSE SOLO DE GUITARRA JÁ DURA HÁ 5 MINUTOS!

QUE CULPA É QUE EU TENHO? O JOGO É MESMO ASSIM

NÃO ME VENHAS COM DESCULPAS! TENS UMA MANIA DE PROTAGONISMO

SE QUERIAS SER TU NA GUITARRA DEVIAS TER DITO PRIMEIRO!

THE LOADERS

E ASSIM, DEPOIS DE UMA INCRÍVEL CARREIRA DE ALGUNS MINUTOS, TERMINOU AQUELE QUE PODERIA TER SIDO O MELHOR GRUPO A JOGAR "ROCK BAND"

© Nuno Sarabando & João Brandão

www.seccao9.pt

Deleted article

Words: GamesRadar UK

This article has been removed

GamesRadar apologizes for any inconvenience. Why not click around and read some of our other gaming-related stories? We've got girls, guns, gore, and at least one story about dudes with pizzas for heads. Check it out!

Gajas, sangue e pizza

in GamesRadar. Uma sucessão curiosa de interesses. E depois dizem que os jogadores hardcore não são freaks...

SABEMOS QUE JOGAMOS DEMASIADO QUANDO...

... tentamos fazer scroll ao talão das compras do supermercado.

É apenas futebol, pá!

Santa Hype!

Fotografia tirada por [illegible]

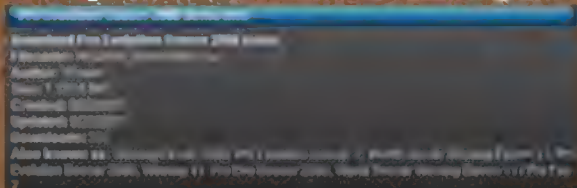
AS SAUDADES QUE EU JÁ TINHA

Metroid (1986, NES)

Metroid Prime 3 (2007, Wii)

RESPOSTAS AOS POP QUIZ

Halo 3 (pág. 65)
Pergunta 1: Gnop!
Pergunta 2: Wideload Games

FIFA 08 (pág. 79)
Pergunta 1: 1993
Pergunta 2: 23

Enviem as vossas fotos Hype!

Moram ao lado da Torre dos Clérigos, estão de visita à Torre Eiffel, passam férias no deserto marroquino e não conseguem passar sem a vossa cópia mensal da Hype!? Tirem uma foto com um monumento ou paisagem reconhecível como pano de fundo e enviem-na para **leitoreshype@mygames.pt.** Entretanto vamos tentar lembrar-nos de uma prenda para os eleitos...

THE NEW SOUND

29 de Outubro à noite: como vai o mundo?

KIERON GILLEN

Kieron Gillen escreve sobre videojogos há mais de uma década.

Ainda não encontraram forma de o parar, mas a Ciência persiste.

Escreveu para quase todas as revistas da imprensa especialista, assim como para o jornal Guardian e a bíblia tecnológica, a Wired.

Foi responsável por cunhar a frase "New Games Journalism" que, esperançosamente, vocês i) desconhecem ou ii) não vos criou grandes ressentimentos.

Vive em Bath, Inglaterra. "Vive" é uma descrição generosa.

Se observarem atentamente o verdadeiro mundo dos homenzarrões adultos, repararão em coisas como os Estados Unidos a cederem o controlo de Karbala aos iraquianos mas... bom, isto é sobre jogos. Com o que se anda a passar com os *jogos*. Um olhar de relance pelo site de centralização de comunicados de imprensa GamesPress diria que Keeley Hazell (sim, eu também tive de googlar por ela. E sim, estou contente por não o ter feito no emprego e/ou com a minha namorada por perto) ajudou a lançar o jogo **The Simpsons** em Londres. O Eurogamer prefere sublinhar que o novo **Super Smash Bros** vai enviar por email novos níveis do jogo aos jogadores, todos os dias. O Gamespot conversa com os criadores de **Manhunt 2**, apresentando também um site miniatura dedicado ao abusador de placas 3D da Crytek, **Crysis**. O IGN tem algumas entrevistas disparatadas com a Rockstar. O 1Up prefere ter **Condemned 2** debaixo de olho. E se eu continuasse a insistir nos grandes sites, eles diriam coisas similares. De facto, tão similares que seríamos levados a pensar que não há mais nada a dizer.
Mas há por aí outras perspectivas. Quer dizer, se vocês fossem o meu colaborador do Rock Paper Shotgun (isto é, www.rockpapershotgun.com), John Walker, estariam a imaginar se é possível ser verdadeiro o rumor que ele ouviu sobre uma suposta classificação astronómica que a PC Gamer americana deu a Crysis. Se vocês forem os tipos do site de roleplay de nicho RPGcodex, então estarão preocupados com o cada vez menor... "nichonear" dos RPGs no... não, na verdade não me consigo obrigar a ler mais. E se forem o pacientemente sofredor editor Nelson, então estarão a imaginar se aquele freelancer inglês alguma vez enviará o raio do artigo para conseguir finalmente fechar esta revista.
Mas dêem um passo atrás e afastem-se desta micro-escala em direcção ao mundo do *culto*. Em todo o mundo, neste momento, um grupo de devotos fãs (lembrem-se sempre: vem de "fanático") estão a tamborilar a ponta dos dedos e à espera do novo **Dwarf Fortress**. O que é uma pena, já que este jogo brilhante é infelizmente tão acessível como o antigo Aramaico. Criado por Tarn Adams, é uma espécie de cruzamento entre **The Sims** e **Dungeon Keeper**, apresentado em *ASCII-o-vision*. Sim, isso significa que os únicos gráficos são letras e números (e ocasionalmente um *smiley*). Isto porque Tarn, no espírito dos clones de **Rogue** (os RPGs baseados em texto nos quais **Diablo** se inspirou fortemente), investe mais do seu tempo nas mecânicas do jogo do que em fancaria gráfica. Isto levou Dwarf Fortress a tornar-se uma simulação ridiculamente detalhada e impressionantemente livre de um bando de gajos e gajas com barba rasa a escavar em rochas. Inevitavelmente, abate-se o desastre. Eles passam fome. Eles são esmagados por Elefantes. Eles são arrastados por cheias. Aparecem demónios. Um dos Anões enlouquece, chacina um dos seus camaradas e transforma-o em botas de pele de Anão. É sinistro e histérico e brilhante em igual medida, assim que se tenham aclimatizado às suas manias.
Mas *esta noite* o que é relevante é que o jogo está a ser desenvolvido por Tarn de forma constante. Quando ele termina uma nova versão, lança-a para o mundo. E fá-lo em público, com a sua lista de coisas que está a construir, e *bugs* que está a corrigir, numa permanentemente disponível lista de "a fazer". Ao longo das últimas semanas, as pessoas têm visto com ansiedade o número dessas tarefas a diminuir, certos de que, quando estiver pronto, vão ter um jogo completamente novo para descarregar (ah, esqueci-me de mencionar: Dwarf Fortress é gratuito. Se quiserem podem ir buscá-lo a www.bay12games.com/dwarves). E tendo em conta que não há uma nova versão completa há já algum tempo, sabem que será um animal completamente diferente que vem a caminho.
No passado, a aventura jogava-se num único nível – isto é, podia-se cavar pela montanha *dentro*, mas não por ela abaixo. A grande mudança mais óbvia é acrescentar o eixo Z. Sinceramente, ninguém faz ideia de como isto funcionará, e estão ansiosos por descobrir. Diabo, poderá até fazer com que o jogo rebente por aí. Não é *excitante*? Para os fãs de Dwarf Fortress – e eles existem porque, apesar do seu limitado apelo de mercado de massas, oferece algo tão detalhado que nenhum outro jogo se lhe compara – isto é o momento mais importante do ano, mais importante que **Manhunt** mais **Crysis** mais **Condemned** mais níveis extra de Super Smash Bros e... *tudo*.
É uma história de videojogos e eu dedico um pensamento e faço um brinde ao seu pequenito, detalhadamente floreado mundo. E satisfaz-me saber que a demanda de Tarn continua. Os seus objectivos planeados para Dwarf Fortress estão todos no site, com actualizações planeadas até ao futuro longínquo. Há um certo grau de adequação, já que um jogo sobre grandes dificuldades tem um autor que se debate com igual esforço. Por isso, façam também vós um brinde ao Tarn.
Há outra história a acontecer esta noite, outra micro-agitação. O tipo com quem partilho a casa, Rossignol, acabou de saber que o seu livro está a caminho das editoras. Chama-se "This Gaming Life: Travels In Three Cities" e é precisamente sobre como os jogos transformaram e continuam a transformar as vidas das pessoas. Os fãs

Para os fãs de Dwarf Fortress o lançamento de uma nova actualização é o momento mais importante do ano, mais importante que Manhunt mais Crysis mais Condemned mais níveis extra de Super Smash Bros.

que se tornaram autores. Os fãs de MMOs que se tornaram ricos. Os solitários que se tornaram populares líderes de guildas. Os olhares carrancudos transformaram-se em sorrisos. Vidas transmutaram-se em arte digital. E não consigo deixar de pensar que, neste momento, esta noite, aí fora, milhares de outras histórias como estas estão a acontecer. Algumas pessoas dizem que nada se passa nos videojogos. Algumas pessoas não estão a olhar.

THE NEW SOUND

Steampunk

KIERON GILLEN

Kieron Gillen escreve sobre videojogos há mais de uma década.

Ainda não encontraram forma de o parar, mas a Ciência persiste.

Escreveu para quase todas as revistas da imprensa especialista, assim como para o jornal Guardian e a bíblia tecnológica, a Wired.

Foi responsável por cunhar a frase "New Games Journalism" que, esperançosamente, vocês i) desconhecem ou ii) não vos criou grandes ressentimentos.

Vive em Bath, Inglaterra. "Vive" é uma descrição generosa.

Recentemente tenho andado a pensar na Valve Software. Ando a pensar que eles podem acabar por ser o estúdio mais importante de todos os tempos. Ando a pensar nisso apesar de nem sequer ser grande fã dos seus jogos. Estou a pensar que talvez isso seja uma surpresa.

Não quero subestimar o trabalho deles, claro. A Valve chamou a atenção pública com o seu clássico instantâneo de 1998, definidor de todo um género, **Half-Life**. Que, como a expressão "definidor de todo um género" sugere, redefiniu o seu género. Como em qualquer outra grande mudança de paradigma, foram necessários alguns anos até que outros estúdios se dessem conta do quão genuinamente pioneiro foi aquele jogo, e compreendessem que já não podiam continuar a fazer jogos como antes. Não, a sério. Os métodos de storytelling dos First Person Shooters, embebendo a narrativa no jogo, e todos os outros truques favoritos da Valve, infiltraram-se em tudo ao seu redor. Embora eu admita a sua grandeza, e tenha dado pontuações elevadas a basicamente todas as produções que eles fizeram quando as critiquei, os jogos deles não são da minha preferência pessoal.

Por mais formidáveis que sejam as suas proezas formais, não são elas que me andam a fazer pensar que eles são os Big Ones. Os estúdios mudam géneros. Mas eu suspeito que a Valve possa ter mudado tudo. Isto porque a Valve é fenomenalmente rica e pode simplesmente borrifar-se. Isto, por exemplo, é uma coisa fantástica.

A verdade é que eles sempre foram fenomenalmente ricos. A Valve foi formada por empregados de longo termo da Microsoft. Ao criarem o Half-Life original, o jogo chegou a estar pronto para lançamento em 1997. Mas havia um pequeno problema. Não era assim tão bom. E onde a maioria dos estúdios teriam sido forçados a lançar o jogo sob pena de ficarem sem liquidez para o projecto, a Valve estava em condições de encolher os ombros e voltar ao estirador. Desmantelaram o proto-Half-Life, reduziram-no a um único nível e usaram isso para germinar todo um novo jogo num ano. Voilá! O novo Melhor Jogo de Sempre.

Mas isto é apenas o início daquilo que faz com que a Valve seja interessante. Depois de assegurarem os direitos de distribuição digital dos seus jogos junto da editora Vivendi, eles gastaram um montão dos dólares ganhos com Half-Life a criar um sistema de distribuição online de videojogos. Ora, na altura as pessoas estavam a pensar em distribuição digital. A palavra-chave é "pensar". A Valve, ao fazê-lo, colocou-se na posição sem paralelo de se tornar um estúdio com poder a sério. Claramente isso enfureceu a editora Vivendi. Os estúdios é que são lixados pelas suas editoras! Se analisarem a história da indústria, verão que é assim que funciona. A Valve recusou aceitar ser posta no seu devido lugar. No dia em que **Half-Life 2** saiu eu estava num pub com relações públicas da Vivendi. «Amanhã vou comprar o Half-Life 2», disse eu casualmente, introduzindo uma pausa significativa antes de acrescentar «no Steam». Eles literalmente sibilaram.

Depois de algumas dores de parto, o sistema de distribuição Steam resultou. Ser necessário usá-lo para jogar um dos títulos mais esperados de sempre, Half-Life 2, claramente foi uma ajuda – mas isso apenas alavancou um sistema que lhes permitiu contornar os retalhistas e vender os produtos directamente aos jogadores. E, claro, ficar com todo o dinheiro. À medida que cada vez mais pessoas se registavam no Steam, outros estúdios e editoras juntaram-se a este sistema de venda directa. Embora seja natural que a Valve fique com uma percentagem, possuir uma vasta audiência de jogadores cativos (13 milhões ou coisa parecida) continua a ser atractivo comparado com o retalho tradicional. O Steam está a tornar-se impossível de ignorar, e cada compra aumenta o poder da Valve. Sempre foram fenomenalmente ricos. Mas agora estão a ficar fenomenalmente ricos, com letras em itálico e tudo.

Ora, a experiência ensinou que "fenomenalmente ricos" não é coisa boa. A diferença é que é a Valve quem é fenomenalmente rica. Eles não estão a enriquecer mais ninguém. Não são uma empresa de capitais públicos, obrigada por lei a criar o máximo de lucro possível ou a enfrentar as consequências. A Valve é propriedade dos seus fundadores e eles podem fazer o que bem lhes apetecer. Algumas vezes isso significa tomar decisões incrivelmente brilhantes como criar o Steam. Mas muitas outras vezes, eles tomam outras que são apenas... bom... interessantes.

Por exemplo, a The Orange Box é o mais recente lançamento da Valve. Inclui o último episódio de Half-Life 2 como cabeça de cartaz que serve de isco, claro. Mas quando o único jogo episódico realmente peso pesado no planeta é a oferta menos notável de um pacote, algo se passa. As outras duas propostas são **Team Fortress 2** e **Portal**. O facto de ser aguardado há tanto tempo fez com que as pessoas se esquecessem que Team Fortress 2 é o produto de uma equipa que produzia mods e que passou a maior parte de uma década a trabalhar na Valve – pura capacidade na busca de talentos, tendo em conta o apoio dado. Portal é o novo trabalho das pessoas que estiveram por trás de **Narbuncular Drop**, uma equipa de estudantes contratada pela Valve quando se apaixonaram por aquele jogo indie deformador de dimensões. Depois de o criarem, percebem que daquele conceito só conseguem tirar um par de horas brilhantes. Os criadores de jogos mainstream tradicionais desdenhariam tamanha prestidigitação, por mais apelativa que fosse. A Valve encontra uma forma diferente de a vender, reinventando pelo caminho o art-game mainstream. E também vai para além da Valve. Quando as grandes editoras estão no Steam, também apoiam trabalho indie interessante e tornam-no comercialmente viável. Por exemplo, **Darwinia**, a apoteose indie retro-chic da Introversion, vendeu mais no seu primeiro dia no Steam do que tinha vendido em todos os meses anteriores. A Valve é capaz de agir desta forma casualmente brilhante... e bom, não há motivo para não o fazer. Eles são fenomenalmente ricos. Por isso estão a decidir fazer coisas fenomenalmente inovadoras. O poder corrompe, dizem. Ainda não o fez. Que continuem assim por muito tempo.

Por mais formidáveis que sejam as suas proezas formais, não são elas que me andam a fazer pensar que eles são os Big Ones. Os estúdios mudam géneros. Mas eu suspeito que a Valve possa ter mudado tudo. Isto porque a Valve é fenomenalmente rica e pode simplesmente borrifar-se.

Bye, Bye, Wii

JOÃO DINIZ SANCHES

Originário de Coimbra, João Diniz Sanches começou a jogar em 1970 e ainda não se aborreceu.

Tendo vivido no Reino Unido nos últimos 20 anos, fez bluff ao longo do seu percurso universitário até infiltrar-se na revista de referência mundial Edge quando ninguém olhava.

Chegou a director.

Saiu ao fim de sete anos e desde então tem impedido o banco de apropriar-se da sua casa recorrendo à escrita sobre videojogos como forma de ganhar a vida.

Não vos quero traumatizar, mas por mais difícil de acreditar que seja, nem sempre tenho razão. É uma ocorrência rara, obviamente, e se eu julgasse que podia enganar alguém, argumentaria que o faço para obter um efeito dramático. E equilíbrio – afinal de contas, quem quer um tipo arrogante e condescendente para colunista?

Ah...

Bom, de qualquer forma, o facto é que me lembro de ter reduzido a Wii, antes do seu lançamento, a uma espécie de distracção em relação às "principais" consolas, da Microsoft e Sony. Certo, parecia ser uma distracção atraente e potencialmente divertida mas, se me perguntassem na altura, nunca teria previsto o sucesso fenomenal que desde então se registou.

O que, sejamos honestos, é muito bom. Até chegarem à conclusão que, actualmente, não é. Concedam-me os próximos parágrafos de insanidade para tentar fazer algum sentido.

Por um lado, os milhões de novas pessoas que a Wii trouxe para os videojogos são, sem discussão, um movimento positivo para o nosso *medium*, em particular num tempo em que os videojogos encaram um ataque renovado por parte de determinados quadrantes da sociedade (pelo menos aqui no Reino Unido) crentes de que o nosso passatempo não passa de tiros e espadeiradas que invariavelmente transformam a nossa juventude nas pestes anti-sociais que vemos a atravancar as ruas. Francamente, não poderia haver melhor contra-argumentação a essa perspectiva do que o divertimento para toda a família que a Wii proporciona (err... assumindo que ignoram o lançamento de **Manhunt 2**, claro).

O reverso da medalha para a assinalável popularidade desta consola é que mergulha as editoras de jogos numa espécie de frenesim. Quando confrontadas com o número de vendas que a consola da Nintendo obteve, todas as editoras vêem o potencial de lucro, claro. Agarram o conceito de que muitos destes jogadores acabaram de chegar ao nosso *medium*. Estipulam que eles não devem possuir quaisquer preconceitos em relação a valores de jogabilidade. E, por conseguinte, rotulam-nos de jogadores "casuais" interessados em títulos "casuais". E é aí que erroneamente assumem que eles irão comer qualquer coisa que lhes ponham no prato.

Para variar e falar a verdade, adiantei-me um pouco aos acontecimentos, porque esta situação ainda não se desenvolveu completamente. Mas, infelizmente, não é algo sem precedentes. Há paralelismos com os dias da PlayStation, claro, quando os videojogos romperam a sua percepção enquanto passatempo de nicho e infiltraram-se na demografia dos 20 aos 30 anos, arrastando consigo um oceano de caras frescas que (compreensivelmente) não possuíam qualquer afinidade com a capacidade de distinguir as boas mecânicas de jogo das pobres. O resultado foi um verdadeiro tsunami de software subdesenvolvido e explorador.

Mas uma ilustração mais apropriada é mesmo a actual DS. A portátil da Nintendo e a Wii partilham semelhanças, e o desempenho comercial excepcional não é a menor delas. E o que vimos acontecer no mercado DS ao longo do último ano é um súbito mas muito determinado desvio do foco das editoras para os títulos "casuais". Vejam o caso da Ubisoft, que chegou mesmo a arrancar com um departamento cuja estratégia é lançar exclusivamente este tipo de jogos, e que certamente tem estado bastante ocupado. Claro, **Assassin's Creed** está prestes a sair, mas é uma gota no que é de resto um mar de jogos casuais onde eles esperam que tomaremos conta de cavalos, hamsters, cães e bebés. E quando os tivermos terminado, temos uma multitude de licenças televisivas como "Quem Quer Ser Milionário?" onde participar.

E não é só a Ubisoft, claro. Em apenas 12 meses, a DS passou de um formato incrivelmente desejável a um outro que parece soterrado por um tipo de software à medida que as editoras desesperadamente competem entre si para lançar as mesmas experiências (para ser claro, não estou a advogar que não devamos ter esses títulos – sou totalmente a favor da diversidade – mas antes que deve haver um equilíbrio saudável).

Infelizmente, é uma estratégia que as editoras estão simplesmente a transferir para a Wii, uma consola que encaram como o equivalente da DS para a sala de estar (um relance pela agenda de lançamentos da Ubisoft e repararão que se prepara para lançar os mesmos jogos para ambos os formatos).

É claro que a DS ainda vai ocasionalmente oferecer uma jóia de jogo - **Zelda: Phantom Hourglass** sendo um exemplo perfeito e actual – tal como a Wii vai ter títulos essenciais como **Super Mario Galaxy** para tentar retomar o equilíbrio. Mas temo que mesmo o seu brilhantismo se afogará precocemente no implacável aguaceiro de experiências casuais desenvolvidas à pressa que as editoras tencionam lançar. E, antes que dêem por isso, a Wii terá sido pouco mais que uma distracção.

Mas, de novo, eu poderei estar errado.

Quando confrontadas com o número de vendas que a consola da Nintendo obteve, as editoras agarram o conceito de que muitos destes jogadores não devem possuir quaisquer preconceitos em relação a jogabilidade. E é aí que assumem que eles irão comer qualquer coisa que lhes ponham no prato.